38 БРОЙ 12, ДЕКЕМВРИ 2003, цена 4 лв.

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

2 ДИСКА

1,4 ГИГАБАЙТА

демо игри | актуализации | клипове

цели игри | MODификации | програми

ДЕМА: FIFA 2004, Pro Evolution Soccer 3

The Hobbit, Teenage Mutant Ninja Turtles

тестове

HIDDEN & DANGEROUS 2

WORMS 3D

- Call of Duty
- Patrician III
- Commandos 3
- Turok Evolution
- FIFA 2004
- Warlords IV
- Silent Hill 3
- Judge Dredd

MAX PAYNE 2



Футуристичен third person shooter, в който заплашеното от пълно изтребление човечество опитва да спре завоевателния поход на ужасяващите сили на злото...

КИНО



Свежа стратегия в реално време, която опитва да развие идеите на хита Age of Empires, но също и да добави свои нови елементи. Подробности в позитивния тест.



ISSN 1311982-6
9 771311 982002

в броя още

In Memoriam | Bionicle | V-Rally 3

The Sims: Makin' Magic | The Third Wave

Celebrity Deathmatch | Railroad Tycoon 3

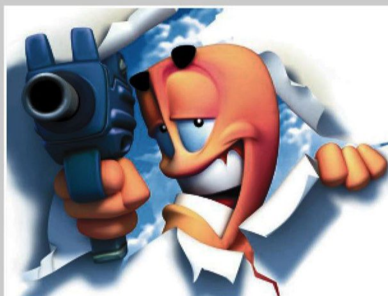
Max Payne 2



Епилог или истинско продължение

стр. 22

Worms 3D



Червей - това звучи гордо

стр. 32

Hidden and Dangerous 2



Commandos + Medla of Honor = Hidden and Dangerous 2

стр. 28

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Иван Цирков, Иван Поборников

Предпечат: Кр. Харизанов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Контакти: тел. 9262325 Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 736433 Реклама: Радостина Горова, тел. 089493567 Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Breed чак догодина



CDV обявиха, че техният first person shooter Breed е отложен за 6 февруари 2004 г. Като причина се изтъкват проблеми на играта с постари видеокарти. Наскоро CDV отложиха и Lula3D, а работата по Psychotoxic бе изцяло прекратена. Любопитен детайл в случая е, че програмистите на Psychotoxic въпреки всичко явно не са зарязали съвсем играта, защото продължават да набират бетатестери през официалния си сайт.

X2: The Threat отложена



Космическият екшън-симулатор X2: The Threat, който трябваше да излезе през октомври, е отложен за 6 февруари 2004 г. Причината са възникнали проблеми при локализацията на играта. В същото време от Egosoft обявиха, че искат на всяка цена X2 да излезе едновременно във всички държави.

Нов Windows чак през 2006

Тази новина дойде лично от устата на Бил Гейтс. Според него Microsoft имат да решават още доста технологични задачи, преди техният следващ продукт с кодовото име Longhorn да е готов за пускане на пазара. С други думи нов Windows ще има най-рано в края на 2005 г., а по-вероятно е той да се забави дори още повече.

Ще има BloodRayne 2

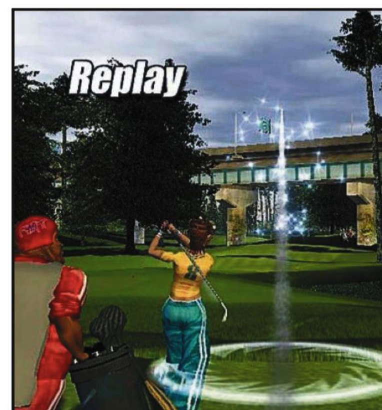


Majesco официално потвърдиха слуховете, че работят върху продължение на техния вампирски екшън BloodRayne. Втората част ще предлага подобрена графика, повече бойни техники, както и нови противници. Според предварителните планове на Majesco играта трябва да се появи на бял свят през октомври 2004 г. В същото време от Majesco обявиха, че са успели да сключат и договор за филмовите права на BloodRayne. За кинопремиерата на вампирската сага обаче още няма никаква информация.

Unreal Tournament 2004 чак през февруари

Atari и Epic съобщиха, че са били принудени да отложат с няколко месеца излизането на новия Unreal Tournament. Новата дата за поява на играта е през февруари, а причини за закъснението не се посочват.

Outlaw Golf излиза и за PC



Анархистичната конзолна игра Outlaw Golf ще се появи и за PC и то още следващия месец. Неочаквана новина бе потвърдена от разработчиците от TDK. Играта предлага изключително забавен и изпълнен с черен хумор геймплей и вече обра овациите на собствениците на конзолата XBox.

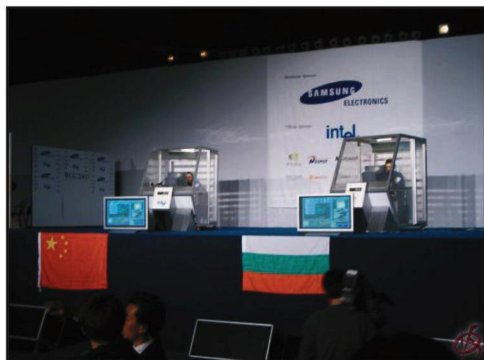
Doom 3 ще върви с максимално 60 кадъра

За това ограничение съобщи лично Джон Кармак, който поясни, че така геймърите със суперкомпютри няма да могат да се възползват в мрежовите дуели от тяхното хардуерно преимущество. Кармак поясни, че при Quake 3 примерно определени скокове са били възможни само при изключително високо количество кадри в секунда, което е огщетявало хората със слаби машини. Друг въпрос е дали към днешна дата въобще има PC, на което Doom 3 ще върви със споменатите 60 кадъра в секунда :)

Нови приключения на Лари

Поредицата Leisure Suit Larry ще има своята осма част. Засега все още няма подробности около играта, но геймплеят щял да наподобява този на Grand Theft Auto. Според информация от разработчиците на играта от фирмата High Voltage Software Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude ще е готов до края на следващата година, а хуморът в играта се ориентирал силно към стила на кинохита "Американски пай".

Световните Кибер Игри 2003 ще останат в историята с първата шампионска титла, завоювана от българин





Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

При третото си участие, нашият отбор най-накрая успя да реализира потенциала си чрез фамозното представяне на Здравко Георгиев (SK_Insomnia) в турнира по WarCraft III. В Олиймпийския парк в Сеул той просто нямаше никаква конкуренция и след двете си достойни участия в турнирите по StarCraft в предишните години, сега се изяви като истински терминатор в новата стратегия на Blizzard. В предварителната група Здравко се саморазправи и с четиримата си противници, а след това по пътя към финала елиминира представители на Русия, Холандия, Перу и Белгия. Там SK_Insomnia проведе ожесточен трирундов дуел с китаеца Chinahuman, който обаче също успя да спечели. Така България за първи път в историята се сдоби със световен шампион по компютърни игри, а страната ни зае седмо място в крайното класиране по нации!

На турнирите в Сеул участваха още 14 българи, които обаче за съжаление не успяха да се поздравят с подобни резултати. Най-добро представяне записаха Калоян Димитров (StarCraft), Мартин Кадинов (WarCraft III) и Георги Маринов (WarCraft III), които преминаха предварителните групи, но отпаднаха по време на междинните кръгове от изключително силни съперници.

МХ-овете вече стават само за старо желязо

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

За геймърите отново настъпи време разделно, а на нас отново се пада ролята на приносителя на лошите вести. Ако погледнете системните изисквания на игрите от настоящия брой ще забележите, че голяма част от тях задължително изискват видеокарта с хардуерна поддръжка на DirectX8.1. На пръв поглед може и да не звучи особено драматично, но на практика това ще доведе до смъртта на повечето от масовите видеокарти. Горчивата истина е, че нито един модел GeForce MX, както и стандартните версии на GeForce 1 и 2 не поддържат хардуерно ефектите на DirectX8.1. Същото важи и за картите на ATI преди Radeon 8500. Резултатът е, че ако имате такава карта няма да можете да играете заглавия като Silent Hill 3, Pro Evolution Soccer 3, Kelly Slater's Pro Surfer, Teenage Mutant Ninja Turtles, Turok Evolution и още много други. Най-тъжното е, че дори GeForce 4 MX спада в категорията на непригодните карти. Ако не дай си боже сте си купили само преди месец-два ново PC с такава видеокарта и сте се подвели от приказките на продавача, че всичко ще върви на нея, сега имате пълното право да вдигнете на същия този продавач голям скандал, че ви е продал непригодна техника. Все пак сравнително евтино решение на драмата има. Затова в хардуерната рубрика Георги Даскалов на кратко ви представя най-различните DX8 и DX9 съвместими видеокарти, които няма да имат проблеми с новите заглавия...поне до излизането на Doom 3.

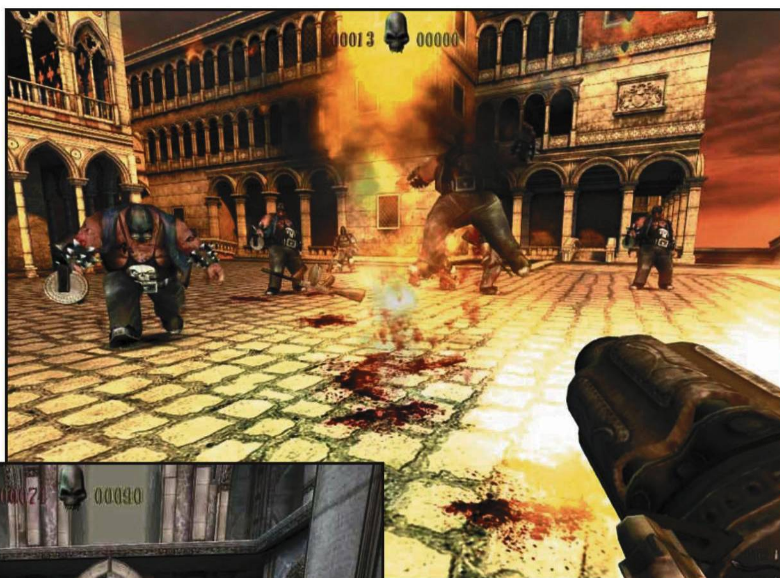
Painkiller

Многообещаващ екшън в стила на Сериозния Сам

■ DreamCatcher/People Can Fly ■ www.peoplecanfly.com ■ FPS ■ TRD: Март 2004



▲ С помощта на PAIN енджина противниците ви ще изглеждат много добре!



▲ Всяко оръжие освен, че ще притежава нормален и алтернативен тип стрелба, ще притежава и специални комбо атаки.



▲ Тия двамата нито ги е страх от вас, нито пък ще се спрат от нещо, докато не ви докопа и оцветят стените с вашата кръв.

Обичате ли да играете на Serious Sam? Искате ли игра, в която от вас няма постоянно да се изисква да се промъквате като крадец, няма да се налага безшумно и незабележимо да елиминирате вашите противници, няма да е нужно да играете отборно и да се съобразявате с абсолютно никого?! Искате ли просто ЕКШЪН, такъв на какъвто отдавна не сте имали възможност да се насладите – чист, брутален, кървав, неподправен, зрелищен, бърз, разтърсващ? Ако сте от хората, който отговарят на тези въпроси с "да", Painkiller е точно за вас! По играта в момента усилено се трудят поляците от People Can Fly, а разпространители ще бъдат DreamCatcher.

Иван Поборников
goodevil@mail.bg

Като идея и геймплей Painkiller изключително много ще прилича на добре познатите ни в този жанр Serious Sam и Will Rock т.е. мощни оръжия, малко мисъл, повече действие, повече адреналин и най-вече МНОГО противници! Авторите са си направили труда дори да измислят и някаква история, на фона на която да се развива действието. Накратко в Painkiller ще става дума за следното: Главният герой на име Daniel Garner, заедно с жена си, загива при тежка автомобилна катастрофа. От този момент душите, на доскоро живата брачна двойка, поемат в съвсем различни посоки. Докато жената на Daniel намира мястото си в блажения Божи Рай, той съвсем неочаквано се озовава

в страховитото Чистилище,

и то в един от възможно най-неподходящите моменти, когато между силите на Рая и Ада се готви да избухне война. Освен че Чистилището се явява наистина неприятно място за обитаване, то е и населено с всевъзможни пъклени изчадия (демони, вампири, зомбита, скелети и др. подобни), които в никакъв случай не ви мислят доброто. Тук вашата цел е съвсем проста, а именно: да оцелеете и измъкнете от Чистилището, да намерите начин, по който да стигнете до Рая при своята любяща съпруга, прокарвайки си път през гъстите дяволски орди и стреляйки по абсолютно всичко живо, което може да представлява някаква евентуална заплаха за вас (всъщност дори и да не сте сигурни дали е опасно или не, просто стреляйте за всеки случай :). Е, историята определено няма претенции за Оскар, но реално погледнато, това не е и нужно. За игра от типа на Painkiller историята си е напълно подходяща, макар че съм сигурен, че едва ли някой щеше да има нещо против, ако тя беше малко по-смислена.

Интересното е че People Can Fly определят творението си като 1st person horror shooter. Целта на това "horror" всъщност е да ви подскаже, че за разлика от веселяшката и забавна атмосфера на Serious Sam (примерно), в Painkiller ви очаква точно обратното – страх и ужас. Всъщност цялостната идея на авторите по отношение на атмосферата в играта е именно точно такава, че тя постоянно ще трябва да ви държи в напрежение и страх. Пример за това е дизайнът на нивата. В Painkiller ви очакват около 20 различни нива (без да се броят нивата с босовете), из които определено няма да се разхождате по зелени полянки, покрити с дръвчета и рекички, нито пък ще можете да се радвате на синьото небе и яркото слънце, което да огрява в далечината красивите природни пейзажи. Вместо това ще ви се наложи да бродите из мрачните и неприветливи коридори на Чистилището, което в действителност е по-стряскащо, по-ужасяващо и подтискащо дори и от най-лошите ви кошмари!

PAIN енджин & Havok 2.0

По отношение на графиката в Painkiller ни очаква нещо наистина впечатляващо!!! Авторите са си разработили собствен графичен енджин, наречен PAIN, с чиято помощ са се постарали да ни поднесат игра, която във визуално отношение ще представлява истински празник за нашите зрителни органи! По коментарите на хора, които са имали възможността да тестват бета версията на играта, в близкото бъдеще това се очертава да бъде един от най-добре изглеждащите 3D-шутъри. Всъщност творението на пичовете от People Can Fly едва ли ще надскочи Doom 3 и Half-Life 2, но определено в някои отношения доста ще се доближи до тях. Например благодарение на PAIN енджина, играта ще се справя изключително добре с откритите пространства из нивата. Околната среда ще бъде изключително детайлна и красива. По отношение на външния вид на противниците, ръководителят на проекат Adrian Chmielarz заявява, че всеки един от гадовете в играта ще бъде съставен средно от по 3000-4000 полигона, като за гигантските босове, с които ще се спречквате от време на време, бройката на полигоните варира около 8000!

Визуалният спектакъл, наречен Painkiller, ще бъде изключително добре допълнен и от енджина за физични модели Havok 2.0. Тук мисля да не навлизам в кой знае какви подробности, поради простата причина, че в последно време толкова много се изписа и изговори на тема Havok, че едва ли вече има някой, които поне малко да не е разбрал за какво става дума: всеки един предмет при движението си в пространството се подчинява на физичните закони; динамични сенки и осветление; система за скелетна анимация на противниците (т.е. по-реалистични движения и предсмъртни гърчове); обектите подлежат на чупене, запалване и т.н. и т.н.

Дойде моментът, в който ще спомена няколко думи за

Изкуствения интелект

Тук няма да прочетете станалите вече тривиални клишета, с които обикновено си служат повечето производители на игри, с цел да ни внушат колко гениален и изобретателен щял да бъде Изкуственият интелект на техните лошковци. Случаят с Painkiller е точно обратният! По думите на Adrian Chmielarz самата емоция и тръпка ще идва от факта, че в повечето случаи вие просто ще бъдете тотално обградени от десетки противници (макар и глупави). Или казано по друг начин – подобно на Serious Sam, от People Can Fly са решили да наблегнат на количеството, за сметка на качеството. Враговете ви нито ще се крият, нито ще се пазят от вас. Всъщност на тях въобще няма да им дреме, че вие евентуално можете да ги гръмнете и убиете, поради простата причина, че те вече са МЪРТВИ!

В Painkiller ще разполагате само с 5 оръжия, с които ще можете да играете! Всяко от тях ще има 2 вида различна стрелба, примерно оръжие, което стреля и като картечница, и като rocket launcher (както се казва, плащате едно, получавате две). Алтернативната стрелба на помпата пък ще бъде с азотни капсули, които за кратко време ще замразяват вашите врагове. След като успеете да превърнете някои лошковец в неподвижна ледена статуя, можете и лесно да го довършите, използвате нормалната стрелба на вашия shotgun. Натискайки спусъка, вие, като един същински терминатор, буквално ще пратите противниковата гад по дяволите, пръскайки го на хиляди малки парченца (които, благодарение на Havok-а, само се опитайте да си представете как ще се разпилеят по земята). Другото интересно нещо е, че с всяко едно от пушкалата ще можете да изпълнявате и специални комбо атаки, които ще се получават при различната комбинация на 2-та типа стрелба. Всеки път, когато направите точно 100 убийства, за кратко време ще имате възможност да се превърнете в



Това един от много гигантски босове, с които ще трябва да се биете отвреме-навреме.



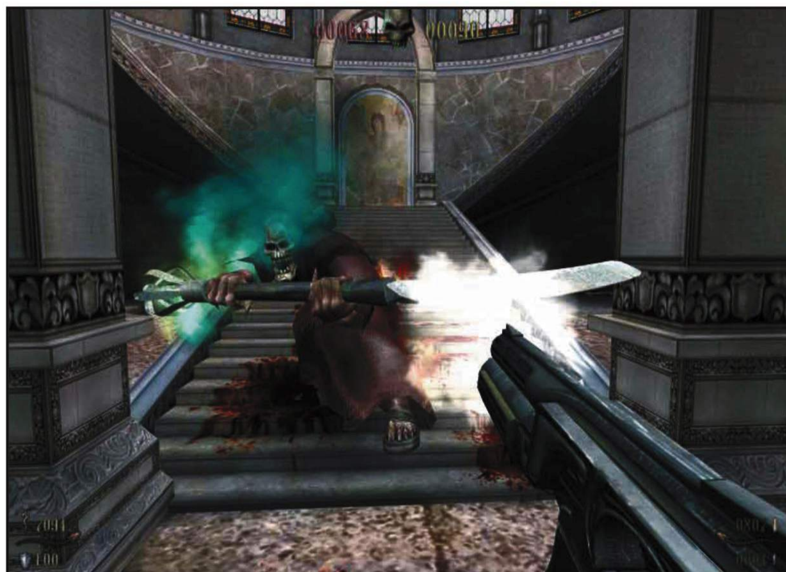
Зелени светлинки всъщност остават след като убиете вашите противници и служат да си възстановявате изгубеното здраве.

истински страховит ДЕМОН!

В тази си форма вие ще притежавате наистина огромна сила, с която безпроблемно ще може да сритате задника на почти всеки досадник, дръзнал да се изпречи на пътя ви. Между другото тук искам да направя кратко вмятане, че в един от трейлърите към играта, имащ за цел да демонстрира нейния геймплей, се забелязва как играчът ще има възможност и да манипулира времето (Bullet-time)! ;)

"Multiplayer-ът е толкова важен за нас, колкото и singleplayer-а" – заявява в едно от своите интервюта Adrian Chmielarz. Очакват ни 5 различни режима на мрежова игра, които на този етап са: "Death Match", "Team Death Match", "The Light Bearer" – тук ще се борите с вашите опоненти за притежанието на специален Quad Damage, "Vhoosh" – всички играчи в него ще разполагат с едно и също оръжие, "People Can Fly" – в този режим ще играете 1 на 1, само с rocket launcher-и.

Играта уж трябваше да се появи в края на тази година, но от People Can Fly решиха да я отложат чак за март 2004. След като за следващата година "заспаха" още цял куп други дългоочаквани 3D-шутъри, от рода на Doom 3, Half-Life 2, Deus Ex 2..., към тях за жалост ще трябва да причислим и Painkiller, който ако не друго, то поне на хартия изглежда наистина многообещаващо!!!



Дяволският монах е един от многото страховити противници, които ще срещнете из нивата на Чистилището.

CALL OF DUTY™

Хит или поредният посредствен екшън?

■ Activision/Infinity Ward ■ www.callofduty.com ■ P3 800 MHz, 128 RAM, 3D Video ■ FPS ■ 2 CDs



▲ Въпреки че не сте Рамбо, на места ще трябва да обезвреждате сами цели вражески артилерийски отряди.



▼ Тренировъчният лагер в родината не е задължителен, но е добре да го минете, за да видите някои особености при боравенето с оръжията.

Втората световна война продължава да бъде тема на много игри и амбициозният Call of Duty не прави изключение. Играта на Infinity Ward определено има амбицията да изкопае гробове на досегашните лидери Battlefield 1942 и Medal of Honor, но дали има шансове да успее?

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



▲ Тези фашаги доказват нагледно теорията, че играта на шах по време на сражение не води до нищо хубаво :)

На пръв поглед Call of Duty не звучи особено вълнуващо. В играта оемате ролята на обикновен войник, който е хвърлен като пушечно месо по фронтовете на Втората световна война. В продължение на 24 мисии вие ще имате възможност да се вживеете в ролята на американски солджър, редник от армията на Нейно величество английската кралица и за финал ще приемате команди от съветски маршали, които подготвят финалната офанзива срещу Третият райх. Всичко това мен поне вече не ме хвърля в особен екстаз, защото

този филм вече сме го гледали!

На тема сюжет, кампании и мисии Call of Duty не предлага нищо ново. Това е положението. Отново като в Medal of Honor ще имате възможност да участвате в десанта в Нормандия, а и другите бойни полета са ни познати вече от конкурентните заглавия. На всичкото отгоре целият сюжет има доста претупан вид. Наставленията за отделните мисии са суховати, а филмчетата се броят на пръстите на едната ръка и не са нищо особено.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	9	9

Това обаче е бял кахър, защото като започне самият екшън, съвсем ще забравите, че преди това дизайнерите на играта не са правили почти нищо, за да ви заинтригуват. С ръка на сърцето съм длъжен да отбележа, че Call of Duty предлага на феновете едни от

най-вълнуващите битки, които някога са се разигравали на компютърен монитор!

И това е без грам преувеличение. Просто атмосферата на самите нива е пипната до последния детайл. Е, не чак до последния, защото ви очакват и някои недоразумения като обстоятелството, че не можете да отваряте нито една затворена врата или пък че танковете могат да бъдат унищожавани единствено и само с Panzerfaust, а други наглед логични решения като гранати примерно не работят, но това се преживява, защото на тема интензивност на преживяването Call of Duty просто няма равна на себе си. Дори прехваленият Medal of Honor просто бледнее през тази игра! Това, което ви очаква, си е истинска война на компютърния монитор. За разлика от повечето first person shooter-и тук никога няма да се чувствате сами. С други думи, Call of Duty няма да ви превърне в нито един момент в Рамбо, който сам разхвърля нацистите. Естествено вашата роля в отделните мисии е изключително важна, но често ще ставате свидетели и на това, как вашите другари самоотвержено ви разчистват пътя или пък ви осигуряват прикритие. Свръхлюбопитно е, че управляваните от компютъра ботове могат да вършат дори неща, които вие самият не можете. Така по време на третата мисия изведнъж с изненада видях, как моите другари отвориха един немски танк и хвърлиха в него граната. Аз самият обаче такива неща по никакъв начин не можех да върша и единственият начин да се справям с



Тези вражески зенитни батареи трябва да бъдат обезвредени, за да можете да получите въздушна подкрепа.



В някои от нивата имате удоволствието да ви возят. В същото време стреляте през прозореца по нацистки орди.

танкове за мен си остана споменатият вече Panzerfaust.

Иначе геймплеят на Call of Duty доста наподобява този на конкуренцията Medal of Honor и Battlefield 1942. На разположение имате оръжия от епохата, като особеното е, че не можете да носите повече от 2 тежки пушкала едновременно. Споменавам изрично думата тежки, защото пистолетът ви не влиза в бройката! Кошмарът на това иначе реалистично ограничение (представете си пехотинец, натоварен с 10 автомата, 2 гранатомета и други оръжия) е, че доста често

ще ви се случва да оставате без муниции

Тогава единственият изход е да намерите някой труп и да размените оръжието си с неговото като се надявате, той да не е изстрелял всичко преди да бъде убит. Друга специфика на оръжията са двата режима на стрелба. В първия оръжието не ви пречи на нормалното движение, но за сметка на това сте имате доста неточен мерник, докато във втория стреляте почти като снайперист, но за сметка на това се движите като охлюв и сте лесна мишена за хитлеристите. Допълнителна екстра е възможността да използвате приклада за удари при близък бой, но честно казано, ако стигнете чак дотам, вероятно няма да живеете дълго :)





Всичко това придава допълнително напрежение на геймплея, който така или иначе е от най-висока класа. Преживяването, което ви очаква в Call of Duty, е просто върха. Битките за превземането на най-различни селца и паланки носят невероятен заряд, а по време на уличните битки за всяка една къща ще се хващате, че действително се опитвате да се криете пред монитора от виртуалните куршуми и гранати. Тук изненадват приятно две неща. Първото е, че програмистите от Infinity Ward са успели да изстискат неподозирани неща от графичната технология на Quake III. С други думи, в Call of Duty ви очакват и масови сражения (включително невероятно зрелищни парашутни десанти) и гигантски нива, които почти изцяло са на открито. Второто е, че въпреки търсения реализъм, авторите на играта все пак не са прекалили в тази насока. Няма нужда да се страхувате, че ще умрете при първото вражеско попадение, а и не очаквайте разни други по-скоро дразнещи детайли като примерно умора на героя.

Звукът също е на отлично ниво. Ако разполагате с подходящи колонки, ще се почувствате досущ като на бойното поле. Ефектите от оръжията и взривовете, както и изключително автентичните викове на другарите ви са записани абсолютно професионално и в голяма степен допринасят за невероятното усещане, което оставя играта.

Call of Duty е от игрите, които задължително трябва да изиграете, ако сте фен на екшъните. Втората световна война никога досега не е била пресъздавана толкова вълнуващо в компютърна игра. А при богатия избор от заглавия на тази тематика това е изключително сериозно постижение.



АВТОРИТЕ

Call of Duty е разработена от сравнително неизвестната компания Infinity Ward. Хората във фирмата обаче не са никак неизвестни: На практика всички те са били част от екипа, работил по Medal of Honor: Allied Assault и напуснал Electronic Arts след приключването на работата по играта, за да се заеме със собствени проекти.



Не подценявайте железопътните стратегии!

БОНУС ИГРИ

■ На дисковете на Railroad Tycoon 3 ви очаква приятна изненада - цели две безплатни малки игри. Първата от тях се казва RT3 Minigame и представлява нещо като римейк на класиката Pipe Dreams, само че вместо водопроводни тръби играчът трябва да реди железопътни релси. Втората, Loco-Comotion е проста триизмерна жепейска пъзел-игра, в която трябва да помогнете на товарните влакове да стигнат до местоназначението си, като за целта местите "стрелки", строите мостове, тунели и т.н.

■ Pop Top/GoD ■ www.gathering.com ■ P 400, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ RTS ■ 2 CDs



Така ще изглеждат влаковете на бъдещето според дизайнерите на RT3.

Първият Railroad Tycoon бе създаден през далечната 1991 година от стратегическия гений Сид Майер. Повечето геймъри помнят подобре втората част, която се появи през 1998 и би дело на Pop Top. През следващите няколко години те бяха твърде заети да се пекат по плажовете на тропически острови (Tropico) и да плячкосват испански галеони (Tropico 2), но ето, че сега те намериха време да се върнат към добрата стара железопътна романтика...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Неслучайно споменах Tropico – в Railroad Tycoon 3 ще се сблъскате с не една и две задевки, отправени към другото скорошно отроче на Pop Top. Има и немалко други дребни шегички, но като цяло играта си остава твърдо в жанра на сериозните икономически стратегии, подобно на своите предшественици. Отново ще влезете под кожата на едър магнат (Tycoon) посветил живота си на градежа на железопътна транспортна империя. Ще можете да изпитате своите предприемачески умения и бизнес нюх на различни места по света и в различни исторически епохи – от 19 век до близкото бъдеще.

Играта е шлифована и изпипана отвсякъде, както е характерно за заглавията на Pop Top. Колкото и да е трудно това в една стратегия, още повече – стратегия, посветена на влаковете, авторите са успели дори да наситят играта си с атмосфера. Да, може да звучи невероятно, но само след като изгледате интродукцията и преодолеете първите няколко нива от кампанията, ще усетите, че вече сте заобичали ЖП-то и всичко свързано с него, а на пръв поглед скучноватата идея на играта ще ви се струва все по-интересна и по-интересна.

От две в три измерения

Светът на RT3, за разлика от този на нейните предшественици, е напълно триизмерен. Дизайнерите на играта са реализирали удобен и функционален 3D-енджин, който не натоварва машината ви, но пък и не предлага кой знае какви красоти. Предвидени са климатични ефекти като дъжд, сняг, мъгла, светкавици и смяна на ден и нощ. Струва си да спомена, че е обърнато внимание на детайли като реалистичното разположение на звездите по нощното небе. Конкретно влаковете и обектите свързани с тях. (релси, гари, сервизни сгради) са изпипани най-детайлно и изглеждат реалистично и приятно за окото. Преминаването в три измерения не е направено с чисто козметична цел – то променя самия геймплей, при това доста сериозно. Докато в старите, Tile-базирани, двумерни (или псевдо-триизмерни) транспортни стратегии неизменно бяха допускани редица компромиси с реалността (например факта, че в тях пътищата, респективно релсите, можеха да завиват само на 90 или 45 градуса), триизмерният свят на RT3 ви дава пълна свобода при изграждането на вашата транспортна мрежа. Дали ще правите многокилометрови, абсолютно прави линии в равнините или пък лъкатушещи трасета с изобилие от тунели и мостове из планините, ще се убедите, че триизмерният свят определено е по-подходящ за една такава игра.



Експонатите в този музей съответстват на отделните нива от кампанията.



Парният локомотив – прадядото на съвременните влакове-стрели.

Основната ви дейност в RT3 си остава изграждането на печеливши ЖП трасета и поддържането на влаковете по тях. Геймплеят приятно се разнообразява от редица странични дейности – например възможността да купувате и строите различни индустриални предприятия, да играете на борсата или пък да определяте икономическата политика на вашата компания (или на няколкото си компании). Примерно, ако ви трябват спешно пари, имате възможността да вземете дългосрочен заем или да напечатате нови ак-



Токио. Броени месеци преди началото на големите земетресения.



Разликите между локомотивите са съществени за геймплея.



О-о-о, Су-у-узана, за мен недей тъжи! От железният кон на Запад аз ще направя куп пари...

ции. Заемът ще натовари вашата компания с ежегодни лихви, а в конкретни случаи може и да ви бъде отказан, ако сте преценен като неблагонадежден платец. От друга страна, печатането на нови акции ще намали цената на текущите и е много вероятно да разгневи акционерите, което пък ще доведе до намаляването на вашата заплата в края на годината и дори до евентуалното ви отстраняване с вот на недоверие от борда на директорите. За да поддържате акционерите щастливи, трябва да изплащате дивиденти и/или да се грижите цените на вашите акции да поскъпват (това може да стане със сполучлива игра на борсата, обратно изкупуване на акции или просто ако дейността ви се развива и компанията ви е печеливша). Аналогично, можете да съсипете конкуренцията, подбивайки цените на техните акции или пък просто изкупувайки чуждите компании.

След всичко казано дотук, не трябва да си мислите, че играта е изключително сложна и разучаването ѝ ще ви отнеме много време. Всичко е направено съвсем интуитивно и изиграването на краткия tutorial ще ви бъде абсолютно достатъчно, за да започнете.

В RT3 е гонен реализъм, но с мярка

Това изречение може и да ви звучи малко странно, но много от моментите в играта на пръв поглед са откровено нереалистични. Например мащабът на картата – градовете са твърде близо един до друг и твърде малки по размер. Макар че е предвидена смяна на ден и нощ, трябват да минат месеци игрово време, за да забележите това (тоест един ден "продължава" месеци наред). Пътуванията на влаковете между гарите също се точат с месеци, но пък приходите са нереалистично високи. Не трябва да приемате последните изречения като критика – просто някои моменти в играта са леко абстрактни и това е направено само и единствено с цел улесняване на геймплея. Когато на екрана един влак пътува шест месеца с два вагона пътници между две съседни гари, не трябва да недоволстваме, а да се замислим, че това всъщност означава, че през тези шест месеца вие редовно сте правили пътнически превози между тези гари, за което получавате съответната внушителна сума. Все пак един месец игрово време при нормална скорост продължава само няколко секунди, така че реалистичното представяне на влаковите превози би изглеждало съвсем абсурдно.

Графика	8
Звук	9
Геймплей	8
Общо	8

За кампанията и сценариите

Една от изненадите в RT3 е при соловата кампания, която не е нищо по-различно от... колекция от различни сценарии, представени като отделни експонати в музей, посветен на влаковете, из който сте развеждан от стар, приказлив байчо. Нивата могат да се играят в разбъркан ред или последователно – започвайки от Дивия Запад и стигайки до близкото бъдеще, ще строите релси по цял свят и в четири различни епохи. За всеки епизод от кампанията е направено кратко графично интро, което въвежда в историческата и политическата обстановка, свързана с него. В отделните нива ви очакват всевъзможни изненади и скриптирани събития – икономически кризи, земетресения и нестандартни ситуации, в които се налага бързо да вземете решение.

Освен тази кампания си има и съвсем стандартна колекция от сценарии, както и варианта Sandbox, в който можете да си експериментирате на воля, без да гоните постигането на някакви определени цели. За голяма моя радост е предвиден и multiplayer режим.

EMPIRES DAWN OF THE MODERN WORLD

Новият еталон за историческите стратегии в реално време

Играта предлага три кампании, всяка от по седем-осем сценария. Производителите са се постарали да предложат интересен сюжет, изпълнен с неочаквани обрати, интриги и предателства. Развитието на този сюжет става посредством многобройни cutscenes, реализирани с енджина на играта.

■ Stainless Steel Studios/Activision ■ www.empiresrts.com ■ P 600, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ RTS ■ 2 CDs



Тази невероятно изглеждаща картинка си е съвсем истинска част от играта.

Въздушна тревога! Всички при оръдията!





Германци гледат иде ли Генерал Патън в пустинята.

Преди доста години на геймърския фронт се случи едно събитие – появи се невероятната за тогавашните времена стратегия Age of Empires и мигновено се превърна в еталон за RTS на историческа тематика. Човекът, сътворил "чудото", се нарича Rick Goodman – съосновател на Ensemble Studios и главен дизайнер на Age of Empires.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

През 1997 г. Rick напуска старата компания и създава Stainless Steel Studios, а първото и произведение вижда бял свят през 2001 г. и това е стратегията Empire Earth, разпространявана от Sierra. Веднага започва работа по втора част, но явно междувременно са се появили сериозни проблеми в отношенията производител/разпространител. Резултатът – през декември миналата година Stainless Steel Studios подписва дългосрочен договор за създаването на няколко поредни заглавия с Activision (да не се бърка с Activision Value) и заглавието на разработката бързо е променено. Ето сега и крайния резултат от двегодишната работа – играта Empires: Dawn of The Modern World! И мисля, че мога да кажа: Добри човече Rick (Goodman:)), продължавай все в този дух! Защото новата игра си я бива и то много си я бива. Разбира се, ще има и геймъри, които няма да я харесат, включително и защото тя се опитва да въведе нещо по-свежо и нетрадиционно в жанра.

Преди да продължа обаче, искам да кажа няколко думи за графиката, защото каквото и да си говорим, това е "дрехата", по която се посреща всяко ново заглавие. Като цяло тя е превъзходна! Бих казал, че на моменти е дори феноменална, което впечатление се подсилва от великолепните експлозии и специални ефекти. За съжаление обаче не е съвсем така с анимациите – хората се движат малко дървено и нескопосано и това си личи особено в близък план. А този близък план ще го виждате много често по време на кампаниите, тъй като те изобилстват от реализирани с енджина на играта cutscenes. Разбира се, освен това присъстват и дежурните проблеми със Radeon видео картите, а и за да се насладите напълно на графичните красоти, ще ви трябва значително по-мощен компютър от минималната конфигурация. Последното подчертавам специално, тъй като бях много изненадан от едно заявление, че графиката е голям боклук. Оказа се, че проблемът е именно в малкото конски сили на PC-то на въпросната персона, така че очаквайте да бъдете разочаровани, ако не сте правили ъпгрейд напоследък.

Графика	9
Звук	8
Геймплей	9
Общо	9

Като геймплей новата игра предлага две основни новости спрямо предшествениците си. Първата новост е в продължителността на времевия период. Empire Earth започваше от най-древните хора и завършваше в бъдещето;

Empires: Down of the Modern World започва през година 950 AD завършва с края на Втората световна през 1945,

като обхваща общо 5 епохи. Те са разделени на две ясно обособени групи – Medieval Age, Gunpowder Age и Imperial Age в първата група и двете световни войни като две отделни епохи във втората група. Заради историческата достоверност това обособяване на епохите е наложило и



Какво ли ни чака зад тези крепостни стени?



Корейската история не е много известна в Европа.



Уникална картинка – китайците изведнъж се превърнаха в руснаци.

използването на различни нации за играта до края на 1900 г. и през първата половина на миналия век. Така общо участват седем народности, но две от тях се явяват и като нови нации в съвременните времена, или броят им става девет. Ако сте се объркали, едно малко по-подробно пояснение. В древността можете да избирате само между China, Korea, Franks и England, а ако играта ви продължи и в съвремието, ТРЯБВА да се прехвърлите на Русия, Германия, Щатите, Великобритания (UK) или Франция. Тук вече става малко смешно, тъй като сградите ви сменят външния си вид, но произведените стари единици се запазват (и всички ъпгрейди) и не е рядкост да видите древен китайски войник да надзирава трудещи се руски лелки със сукманчета и забрадки.

Това разделение на нациите се е наложило, тъй като производителите са се опитали, според техните собствени думи, да запазят историческата достоверност на различните нации. И с това е свързана и втората основна новост в геймплея. Защото не са малко стратегиите, в които участват десет и повече нации, но техните единици са практически еднакви освен по външния си вид и по една-две специални единици. А сега в новата Empires са включени народности от различни култури и това е позволило създаването на значително повече различия и разнообразие. Освен специфични единици всяка от нациите има свои собствени "classified projects" и "military powers". Първото са разни технологии, които трябва да се изобретят, след което имат ограничен брой приложения, а второто са вид "специални атаки". Честно казано някои от технологиите и специалните атаки не са съвсем в тон с претенциите на производителите за историческа достоверност, тъй като понамирисват на магии, но точно за това нека да се сърдим. Типични примери – руснаците имат секретен проект, наречен ..."Тунгуски метеорит" и поразяващото му действие наподобява атомната бомба; корейските пък войници разполагат с "military power", наречена Zen Master и тази "power" ги прави почти неуязвими за кратко време и т.н.

За да пробвате всички нации, трябва да си стартирате игра на random map, multiplayer или допълнително направени сценарии.

Защото Empires: Down of the Modern World включва три кампании,

които могат да се играят само от името на Англия по времето на Ричард Лъвското сърце, Корея през Gunpowder Age и Щатите през Втората световна война. Кампаниите се състоят от по седем-осем сценария и всяка е обединена около доста сериозен сюжет. За да се представи този сюжет, са използвани многобройни cutscenes, реализирани с енджина на самата игра. Американската кампания показва напредъка на Генерал Патън и неговите войски – от десантът при Казабланка и Северна Африка, през Сицилия и Италия до десанта в Нормандия и победата над Германия. Изненадващо обаче кампанията на Ричард Лъвското сърце се върти не около кръстоносните походи, а много преди това – по време на самото му възкачване на престола. Но все пак ще срещнете брат му принц Джон, който още по това време върти интриги и заговорничи за да грабне престола. Всъщност интриги и предателства има и в трите кампании, което допълнително допринася за интереса към развоя им.

Интерфейсът на играта е доста добре изпипан и прегледен, като са предвидени и често пропускани, но полезни бутончета и hot keys, без да е налице претрупаността на някои игри като American Conquest. Основните бутони си остават в долната част на екрана, а в горната се подреждат иконките на различните изобретени classified projects и innovations. С последният термин на практика са обозначени ъгрейди, които не се използват автоматично веднага след изобретяването им, а трябва ръчно да ги активирате и да посочите върху кой тип единици искате да ги използвате. Внимавайте обаче, защото един път използван ъпгрейд не може да се "вземе" обратно и същия тип units не може да получи втори, а ъпгрейдите и без това не стигат за всички.

Вероятно ще има хора, който няма да харесат Empires: Down of the Modern World, включително заради наличието на нетипични елементи в нея. Но няма как да се разбере, докато не я изпробвате. Така че направете го – тя си заслужава!

РЕСУРСИ

■ Ресурсите в играта са "стандартните" - храна, злато, камък и дърво и се добиват по стандартния начин. Някои нации обаче имат бонуси, които им позволяват да възстановяват находищата от един или друг ресурс при изчерпването му.



Оазис в пустинята.



Мирен селски живот.

Тези двамата да ви изглеждат познати?







Корнер от далечния ъгъл.

Повече футбол – повече реализъм

■ EA Sports ■ www.easports.com/games/fifa2004 ■ P3 600 MHz, 128 MB, 32 MB Video ■ sports ■ 2 CDs

В есенна традиция се превърнаха ежегодните издания на най-популярната спортна игра. Независимо от скептицизма у някои почитатели на виртуалния футбол към промените, всяка нова FIFA е по-добра, по-красива и по-интересна като геймплей. Новото издание не прави изключение...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Миг преди да бъде извършено поредното нарушение от противников играч.



Няма съмнение, че игрите от поредицата FIFA останаха единствените стойностни и заслужаващи внимание футболни симулации. Всички опити на конкуренцията се провалиха с гръм и трясък. Затова вече години наред въпросът, който вълнува феновете е с какво ново издание ще бъде по-добро от старото. В интерес на истината този въпрос често води до дискусии, тъй като не са един и двама тези, които си падат старите версии. В тях беше несравнимо по-лесно да се постигне победа, но пък бяха много далеч от същината на футбола като спорт. FIFA 2004 скъсва окончателно с остарелите схеми, според които се играеше твърде много с топката, прекалено лесно се вкарваха голове, а футболистите бяха някакви свръхчовеци с неизчерпаем запас от физически сили.

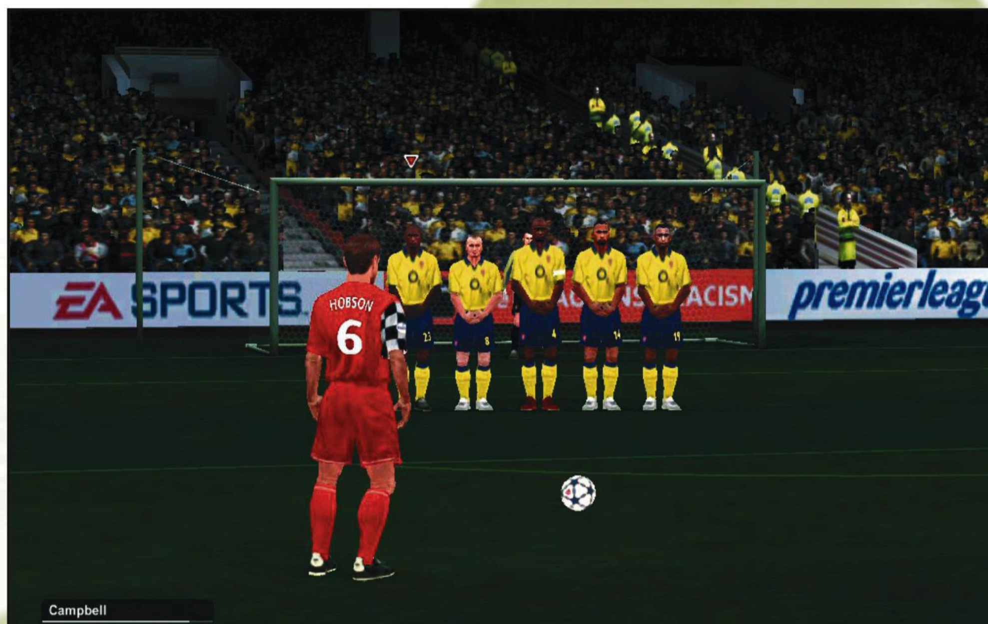
Тези тенденции бяха очевидни още от миналите няколко издания, но в новата FIFA те са достигнали видим прогрес. Въпреки твърденията на производителя, до революция в компютърния футбол все още не се е стигнало, но пътят е очертан. И за съжаление на някои и радост за други посоката на развитие е към намаляване на „екшъна“ и значително повишаване на реализма. FIFA 2004 залага много повече на колективната стратегия, правилното пласиране на играчите и комбинативността, отколкото на атрактивните солови изпълнения на единични играчи. Като че ли вече се вижда края на стопроцентовите перфектни пасове и удари от далечна дистанция. Независимо дали сте с екипа на Реал Мадрид или с някой величав тим от епичния шампионат на Южна Корея, ще трябва да насочвате вашите футболисти така, че да играят с еднаква активност и ефективност както с топка, така и без нея. В тази връзка е една от големите новости във FIFA 2004. Тя е наречена Off the Ball Control. По този начин действията по зеления терен се променят видимо и то в посока на повишаване на реализма. Когато към това прибавим сериозните подобрения в AI-то (изкуствения интелект) на противни-

Повторенията поразително наподобяват телевизионно предаване.



КОНКУРЕНЦИЯ

Само след няколко седмици поредицата FIFA за първи път в историята ще получи достойна конкуренция. Тогава Konami ще пуснат третата част на техния конзолен суперхит Pro Evolution Soccer 3 и за PC. Демо на Pro Evolution Soccer 3, както и на FIFA2004 можете да намерите на дисковете към настоящия брой на списанието, така че можете сами да прецените дали FIFA е продължи да е самотен лидер.



▲ Стената е построена и футболистът може да опита своя мерник.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	9	9	9

▼ Тренировка с Бекъм за изпълнение на преки сводобни удари.



ците се получава картинка, много по-различна от тази в предишните серии. Вече дори да играете с някой от грандовете на световния футбол, ако не действате разумно и грамотно рискувате да отнесете здрав пердах дори от някой крайно непретенциозен тим.

Новости има и по отношение на игровите варианти. Като че ли найнакрая се осъществи една от надеждите на голяма част от почитателите на EA-игрите. В новото творение на EA Sports най-накрая бяха включени по-сериозни елементи на мениджмънт. Ако пробвате така наречения Career Mode ще имате възможността да управлявате избран от вас отбор. Още в самото начало, със сключването на договора, пред всеки начинаещ футболен шеф се поставят ясни и категорични задачи и една година, в която те трябва да бъдат изпълнени. Справянето с всяка една от тях носи съответното количество точки. Запазена е възможността за приятелски мач, който би могъл да ви свърши чудесна работа, в случай, че искате да премерите сили, да се запознаете и усвоите побързо някои от новите възможности или просто да експериментирате. За щастие отново е включен тренировъчният елемент. В него ще може да отработите изпълнения на преки свободни удари, корнери и в свободна игра да усъвършенствате различните подавания, удари, водене на топка, пласиране и т.н. Естествено тук присъстват също турнирните битки, в които може да се впуснете с отбор по избор.

Една от тъжните вести свързани с тазгодишното издание на FIFA се отнася до броя на включените отбори. Ще намерите шампионатите на повечето европейски държави, но както може и сами да се досетите българско първенство няма. Още по-неприятно е, че няма нито един български отбор. От една страна този печален факт не е някаква случайност с оглед на представянето на клубния ни футбол в Евротурнирите, но по никакъв начин не може да бъде оправдана липсата на националния ни тим. И това не е проблем, който засяга само България. Липсват повечето източноевропейски държави, а броя на тези от Южна Америка е спаднал под санитарния минимум. Като странна компенсация ще може да се насладите на второ и треторазредни отбори от Англия, Германия, Италия, Испания и т.н.

Графиката е потресаващо качествена. Стадионите представляват една феерия от светлини и цветове. В изграждането на виртуалните футболисти е постигната почти фотографска идентичност с оригиналните играчи, а движенията им се отличават с приятна мекота и плавност.

Звукът във FIFA 2004 е наистина впечатляващ. Включени са близо много нови песни, химни и скандирания на публиката, които създават страхотна атмосфера. Саундтракът сам по себе си би могъл да бъде повод за сериозни размишления по темата „музикално оформление“. Той е съставен от цели 28 песни, изпълнени от музиканти от 14 държави. Сред тях определено си заслужава да се споменат имена като Radiohead, The Stone Roses и Asian Dub Foundation.



Хедър не е голяма фенка на двуглавите домашни любимци.



Част от противниците са доста абстрактни чудовища.

Ужаси без край в

SILENT HILL 3

■ Konami ■ www.sh2003.com ■ P3 1GHz, 256RAM, 3D Video с DirectX 8.1 harware ■ survival horror ■ 1 DVD

Ужасите никога не идват сами. Silent Hill 3 е нагледното доказателство за това. Поредното издание на култовата поредица на Konami гарантира шокови преживявания пред монитора, но само ако успеете да се преборите с ужаса да я подкарате.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

За ужасите по пускането на Silent Hill 3 вижте карето системни изисквания. Ако отговаряте на всичко описано в него, можете да се впуснете и в изключително качествения виртуален ужас, който ви предлага самата игра. Новото издание на поредицата ви предлага приключенията на 17-годишната русокоса тийнейджърка Хедър, на която ѝ предстои да преживее действително незабравими неща.

Девойката има съмнителното удоволствие да се запознае с детектива Дъглас, който от своя страна я изпраща в един изпълнен с ужаси свят. В началото нашата героиня има на разположение само един-единствен нож, а в същото време чистосърдечно си признава, че

никога през живота си не е боравила с никакво оръжие

Това обаче е най-малкият проблем на симпатичното момиче, защото скоро Хедър има съмнителното удоволствие да се сблъска с най-различни адски изчадия, които очевидно не ѝ желаят доброто. В играта се намесва и мистериозната Клаудия, която хвърля доста светлина върху загадъчните събития. Повече от историята няма да разказвам, защото тя е основният гвоздей в Silent Hill 3 и ако знаете предварително всичко, едва ли ще искате да изиграете самата игра.

Във всички случаи Silent Hill 3 предлага типичната за поредицата ужасяваща атмосфера, която ще ви кара да тръпнете пред монитора и която спокойно слага в малкия си джоб повечето психотрилъри. Голяма заслуга за това имат и разнообразните гадини, които тормозят Хедър на всяка стъпка. Всичко започва с на пръв поглед безобидни, но в действителност доста кръвожадни кучета, минава през изключително досадни и смъртоносни комари, няколко кошмарни създания, които едва ли ще можете да видите някъде из реалния свят и свършва с познатите от предишните части медицински сестри :) Насреща нашата героиня противопоставя своя чар и доста разнообразни оръжия. В началото започвате със споменатия вече най-обикновен нож, но по-късно към него се прибавят щанги, пистолети и дори автоматични оръжия, така че в по-голямата част от времето ще имате сериозна огнева мощ.

Самият геймплей не е претърпял особена промяна. Ако сте фенове на survival horror игри, Silent Hill 3 със сигурност ще ви хареса. Същото важи и в случай че досегашните 2 части не са ви грабнали, а само споме-



Развлекателният парк "Лейксайд" е изключително кошмарно място, в което ужасяващите играчки ще са ви най-малкият проблем.

Не, това не е графичен бъг! На места ви очакват доста странни гледки :)

- **+**

Плюсове:
- Ужаси безкрай :)
- Невероятен звук
- Добри нива
- Симпатична героиня

Минуси:
- Високи системни изисквания особено за видеокарта!
- Доста по-кратка от предшествениците си.

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

Silent Hill 3 е истинско чудовище на тема системни изисквания. Преди да се втурнете да си купувате играта, се уверете, че вашата видеокарта поддържа хардуерно DirectX 8.1! В противен случай играта няма да тръгне въобще. С други думи казано, видеокартата трябва да е GeForce 3 или по-нова, или Radeon 8500 или по-нова. Нито една версия на GeForce MX вкл.GeForce4MX не работи със Silent Hill 3! Естествено PC-то ви трябва да е оборудвано и с DVD-ROM, защото играта се разпространява единствено на DVD.

наването на Resident Evil ви кара да се отвращавате. Тогава и новото издание на поредицата на Konami няма да стане вашата игра, защото и тук, както и в повечето подобни игри, могат да се наблюдават всички специфични особености като тромаво движение, автоматично прицелване, което на моменти може да ви изкара извън нерви, леко странна камера, която може да се контролира, но въпреки това е далеч от перфектното и т.н.

След всичко казано до момента, въпросът е къде точно е прогресът спрямо предшествениците. В графично отношение по моето чисто субективно мнение няма особена разлика със Silent Hill 2. Действително

мъглата вече не е чак толкова често срещано явление,

но за сметка на това и нивата на открито са се изпарили яко дим. Причина за това явно са хардуерните ограничения на PlayStation 2, защото заглавието все пак е разработвано основно за тази платформа, а PC-версията е по-скоро вторичен продукт. Единствената видима промяна е значително по-добре моделираната героиня, но това едва ли е чак толкова решаващ плюс. Звукът също не се е променил особено много в качествено отношение, но той честно казано и не предлагаше и особено поле за подобрения.

Графика
8
Звук
10
Геймплей
7
Общо
8

Продължителността на играта за сметка на това е станала по-малка, но за сметка на това самите нива са по-добре пипнати, а интензивността на действието е значително по-висока. Хедър има възможност да разгледа отблизо един изоставен развлекателен парк, църква, метро, канализационни системи и още доста плашещи със своя вид и съдържание места. Въобще на тема разнообразие притеснения няма.

За финал остава да спомена и няколко думи за управлението.

Игралите Silent Hill 2 веднага ще се почувстват в свои води,

защото промени реално няма. Радостното е, че от Konami са предвидили възможност да си пренастройвате по ваш вкус многобройните бутони, които ви трябват, за да командвате Хедър. В интерес на истината в това отношение най-доброто решение си остава джойпад с поне 8 бутона, защото все пак Silent Hill 3 е правена преди всичко за PlayStation 2 и нейния контролер, така че с нещо подобно ще ви е най-лесно да се оправите. С клавиатура обаче положението също е търпимо, а интересната история щедро ще ви обезщети за евентуално похабените по интерфейса нерви :)

Въобще ако си падате по психарии и имате подходящ хардуер, задължително си набавете тази игра. Макар и само за няколко часа тя ще ви отвлече в един изключително завладяващ свят, където ужасът и кървищата дебнат буквално зад всеки ъгъл.



Трупът на поредното зловещо чудовище лежи пред Хедър.

Графиката на играта е доста схецифична. Като че ли всичко се вижда през особен графичен филтър, който придава доста зърнест вид на местностите и героите.

THE THIRD WAVE



▲ Трябва да взривите този "важностратегически мост", на който лежат замаскираните от вас трупове на убити шваби.

Пример за наистина тъпа и грозна игра!

■ Modern Games/PAN Vision ■ www.moderngames.se ■ P 400 MHz, 128 MB RAM ■ тактическа стратегия ■ 1 CD

Най-краткото и точно определение, което може да се даде за The Third Wave (TTW), е ТЪПА ИГРА! Какво правим с тъпите игри? Хвърляме ги в кошчето, където отиват всички непотребни нам боклуци. Сега накратко ще ви представя що за боклук, наречен компютърна игра, са сътворили хората от Modern Games.

Иван Поборников
goodevil@mail.bg

Графика
3
Звук
2
Геймплей
4
Общо
3

След стартирането на играта на екрана ми започна да върви интро филмчето от играта. Във визуално и звуково отношение, то с абсолютно нищо не можа да ме впечатли. По време на него мъжки глас, започва да ви обяснява, как световните престъпни организации все по често започват да атакуват Европа посредством 3 вълни, в които най-общо се включват: трафик на хора, оръжия, наркотици, алкохол, убийства, рекети, проституция и т.н. и т.н. В края на филмчето гласът споменава, че вие като лидер на елитен отрад командоси, на всяка цена трябва да поведете битка срещу безнаказано ширещата се из целия континент престъпност. След края на филмчето обаче, започна и истинското ходене по мъките.

Първото нещо, което ми направи много лошо впечатление, е че в главното менюто никъде нямаше опция за настройка на графиката. Разделителна способност (от 640x480) не може да се променя, което в наши дни си е направо чиста подигравка. Второто нещо, което отново ме подразни, беше, че човек няма право да променя и контролите в играта. Въпреки всичко, все още воден от любопитството да разбера що за игра ми предстои да тествам, реших бързо да пристъпя напред и да дам начало на... ъ-ъ-ъ... да го наречем singleplayer-а. Пред мен се появи меню, в което срещу първоначално отпуснатата ми сума от 35000 EURO, аз трябваше да сформирам своя екип от елитни бойци. На разположение имате 6 класа герои: Bodygard, Technikal, Sniper, Tactical Male и Tactical Female. Във всеки клас имате определен брой наемници, с различно име, цена, народност и специална характеристика. В интерес на истината оръжията и характеристиките на героите от един клас почти не се различават, т.е. ако решите да си наемете боец от класа Bodygard, няма значение дали ще си наемете италианеца Пешо или англичанина Гошо. След като си сформирах екип от двама души (парите не стигнаха за повече), дадох най-накрая и start на играта.

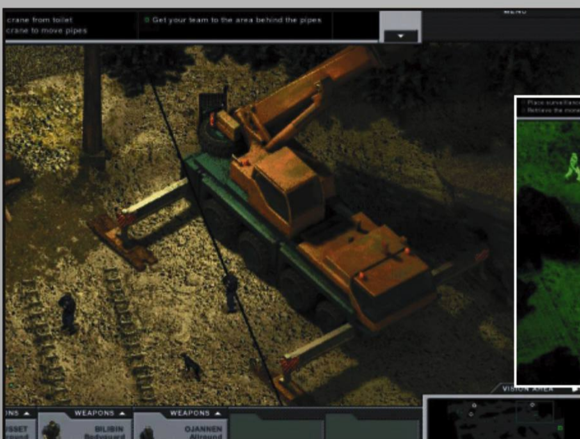
След кратък Loading в един момент играта най-сетне се зареди и... нищо! Това, което се появи на екрана на моя монитор, може много точно да се определи само с една дума – SHIT! Графиката на TTW е една от най-грозните, които в последно време ми се е случвало да видя! Във визуално отношение

играта е направо ОТВРАТИТЕЛНА!

По отношение на звука, нещата стоят по абсолютно същия начин. Репликите на вашите и противниковите войничета са еднотипни и дразнещи. За такива екстри пък като музика и качествени звукови ефекти просто забравете. Все пак по едно време посъбрах малко смелост и абстрахирайки се от цялата грозотия, реших да видя що ли пък за гейплей предлага това "нещо", имащо нахалството да се нарече компютърна игра. Но уви! TTW на всичкото отгоре се оказа и една от най-тъпите и безинтересни игри, които някога ми се е случвало да играя! Всяка една мисия, която трябва да изпълнявате, обикновено се състои от няколко задръстено тъпи подмисии (или епизода). Всеки път преди да започнете нова мисия ще можете да променяте своя екип от войници (да купувате нови или пък да продадете старите, от които не сте доволни). Всъщност каквито и да променяте, каквито и елитни тъпунгери да си наемате, играта с тях винаги ще си остане истински кошмар. Всеки един soldier разполага само с по едно (най-много две) уръжия и абсолютно нищо друго. Героите пък от класовете Tactical Male и Tactical Female са още по-зле, защото разполагат само с по един гол нож (да им се чуди човек ,на каква война срещу организирана престъпност са тръгнали само с по една ножка в ръка). Когато пък останат бъз муниции (което най-често се случва при снайперистите), вашите спец. командоси стават АБСОЛЮТНО БЕЗПОЛЕЗНИ!

Може би ако TTW се беше появила преди 10 години щеше да пожъне голям успех, но за днешните стандарти играта е направо жалка. Личният ми съвет към всички вас, е просто да стоите колкото се може по-надалеч от нея! Ако пък много се чудите, с какво да си уплътните свободното време, по-добре си пуснете windows-кия пасианс, отколкото да си хабите нервите с TTW.

▼ Това ми напомня за Terminator 3 :)





▲ Това зелено грозно петно е мисия, развиваща се през нощта.

Поредната част от сапунената опера

Със сигурност вече всички освен, разбира се, най-запалените фенове на серията, са изгубили бройката на излизащите продължения на най-продаваната игра в световен мащаб. Това, което в началото изглеждаше просто оригинална идея, се превърна в най-голямата машина за пари.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com





■ EA/Maxis ■ www.ea.com ■ PII 450 MHz, 128 MB RAM, 4 MB Video ■ Sim game ■ 2 CDs

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	5	8	7

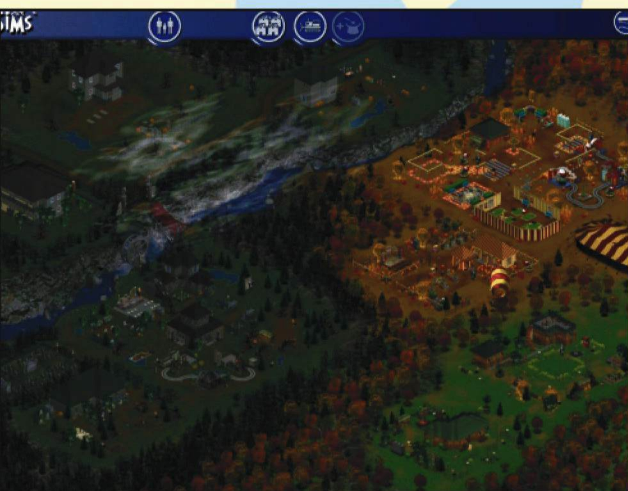

Стаята ми за магии.


Имам си камериерка-скелет.

Няма да крия, че за разлика от повечето други сериозни геймъри, аз имам някакво влечение към The Sims. Не знам вече колко семейства съм създал, колко пъти съм се женил, или пък колко хора съм затварял в тоалетна без врата, където да умрат от глад в продължение на седмица. Точно това е хубавото на играта – многото възможности за най-различни действия. И именно тези възможности се увеличават със всяка следваща добавка към серията. Точно тук обаче изниква и първият проблем – че досега не е представена някаква коренно нова идея, и още по-лошо – енджинът на играта си е все същият, както и преди повече от три години.

Както може да се предположи и от името на този нов експанжън, в него основната тема е "правенето на магия". Това включва един цял нов град – "Magic Town", както и един куп нови предмети за бита. Не си мислете обаче, че ако не харесвате магиите, на тези два диска няма да намерите нищо за себе си, напротив – добавени са наистина много неща, които ще са ви от полза дори и ако искате да бъдете един съвсем нормален sim. Един "мъгъл", ако мога така да се изразя.

Как точно започва играта: в момента, в който нанесете ново семейство в някоя къща, един мистериозен непознат оставя пакет на прага ви. В него намирате електронен spellbook, машина за създаване на spell-ове, магическа пръчка, както и дупка в земята. С табелка на нея. Гениалното в случая е, че можете да местите тази дупка където си поискате, а с нейна помощ стигате бързо и лесно до вече споменатия Magic Town. Просто е по-оригинално, отколкото да вземете такси.


Общ изглед на Magic Town.

В spellbook-а си ще намерите доста рецепти за магии. Проблемът е, че виждате само съставките за тях. Всеки spell изисква по три от тях. Докато не го направите поне веднъж, обаче, няма как да разберете какво точно е действието му. Така че, с няколко думи, процедурата е следната: изпробвате нови магии в дома си. Отивате в Magic Town, започвате да ги правите насам-натам, и ако успеете да накарате хората да ахкат от удивление около вас – печелите MagiCoins.

Някои от съставките можете да си направите и в домашни условия, други ще трябва да купите от Magic Town. Например пчелен восък можете да добивате от кошер, който трябва да инсталирате някъде в къщата си. Въобще всичко е доста интересно.

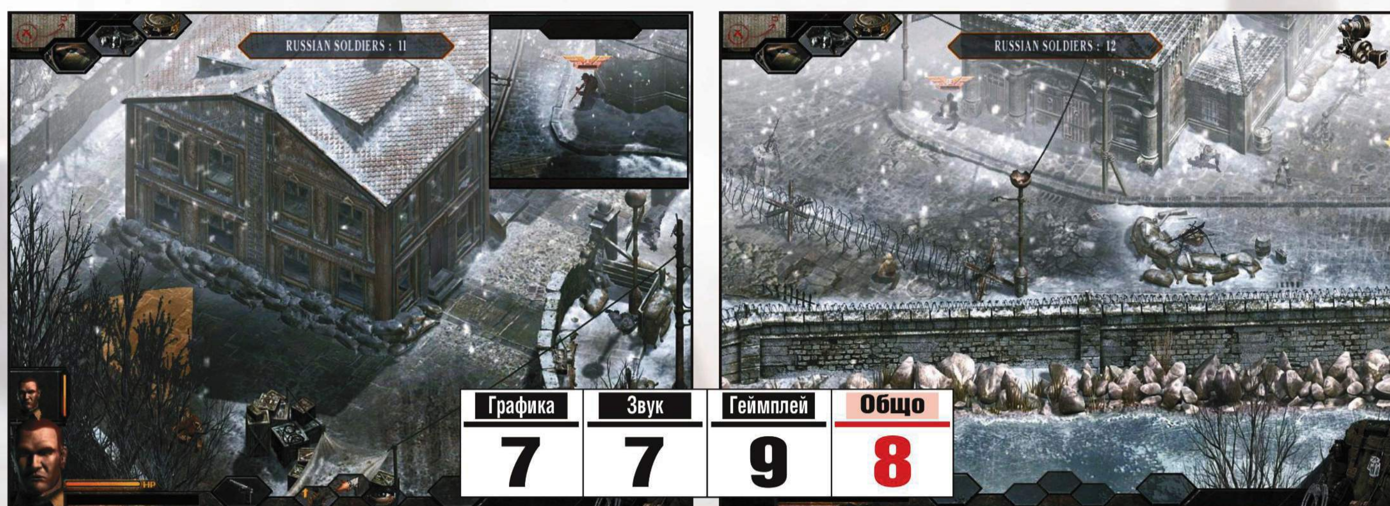
Освен spell-ове, можете да правите charm-ове

Те се отнасят до вас или приятелите ви. Правят се по абсолютно същия начин, както и spell-овете, но в друга машина. Charm-овете могат да се слагат на различни места в къщата, и да се използват при необходимост. Те могат да променят външния ви вид, настроението ви, чувствата на околните към вас и т.н.

Отново в същия дух, но вече с далеч по-традиционна насоченост са добавените кухненски уреди: машина за нектари, и пекарна за кексове. И в двете трябва по абсолютно същия начин да смесите три съставки, като рецептите се намират в стара готварска книга. Разликата е само в съставките – неща като мая, захар и мед.

Като оставим настрана тези неща, има добавени нов хладилник, печка, един куп врати и прозорци, маси, фонтанчета, градински столове и друга покъщнина. Лично на мен ми харесаха новите видове стълби.

Сега да споменем и за единствения проблем в Makin' Magic. А той е същият като в предишните заглавия – липсата на коренно нови идеи. Принципът "още от същото" явно върши работа в Америка, но за по-капризните европейци (да не говорим за България) това надали е така. Вече много остарялата графика, макар и да не е лоша, също не говори добре за играта. Но от друга страна, това е един от по-стойностните експанжъни, така че, ако сте фенове на The Sims – намерете си го.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	7	9	8

Снайперистът е безпощаден, когато трябва да отстреля някого.

Добре дошли в скованата от студ руска земя.

COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN

Някой трябва да спре германците. Защо да не сте вие?

■ Pyro Studios/Eidos Interactive ■ www.commandosgame.com ■ P3 700 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ Strategy ■ 3 CDs

Изключително малко се игрите, които имат толкова индивидуална и особена атмосфера, че се отличават драстично от всичко, създавано в съвременната геймърска индустрия. Независимо от някои опити за правене на клонинги Commandos остана ненадмината със специфичния свой стил и неповторим геймплей, който вече години наред успява да задържа интереса на широк кръг от заклети фенове. Сигурен съм, че Destination Berlin ще бъде истински празник за тях...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Преди малко повече от две години на феновете имаха възможността да се насладят на невероятните приключения на Зелената барета и неговите другари. Вторият епизод на култовата поредица показа ясно няколко неща. Преди всичко стана ясно, че хората от Pyro Studios бяха подходили изключително сериозно към продължението. Успехът не закъсня и макар да имаше някои критики, като цяло играта беше оценена високо както от геймърите, така и от критиката. Очевидно нещо подобно се случва и с дългоочакваната трета част, наречена Destination Berlin.

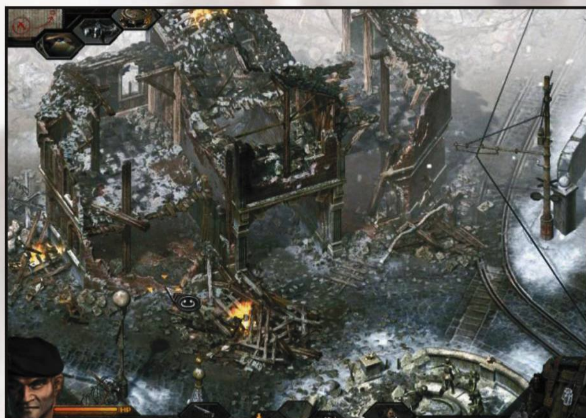
В интерес на истината Commandos никога не е имала славата на лесна игра. Така е и в Destination Berlin. Достатъчен е само един поглед върху различните мнения на фенове и критици, за да срещнем напълно противоположни виждания по въпроса. Според някои играта е станала значително по-трудна от преди, а според други това въобще не е така. Една от причините за тези разминавания вероятно е свързана с промените, които са настъпили в начина за контрол върху събитията в играта. Струва ми се, че в това отношение Commandos 3 бележи определено развитие.

Контролът е по-опростен от преди,

което може би ще облекчи навлизането на новаците в играта. Ако обаче сте от заклетите фенове, които имат достатъчно опит с предишните издания, е много вероятно да изпитате някои затруднения. Така или иначе с контролите се свиква относително бързо и те далеч не са от сериозните проблеми. Може би най-големият кошмар за тепърва пристъпващите в света на Commandos ще бъде схващането на цялостната концепция на играта. А тя както е известно на ветераните, е във внимателното планиране на действията, предпазливостта, цялостното стратегическо мислене при изпълнението на мисията, а и не на последно място в честите изпълнения на командите load&save. Несъмнено Commandos 3 макар да е определяна като стратегия, е много далеч от класическите образци в жанра. Ако сте от геймърите, които си падат по тоталния екшън, и нямате достатъчно търпение да усвоите тънкостите, по-добре оставете тази игра и изберете нещо по-простичко. Липсата на нива на трудност също е допълнително препятствие пред почитателите на повърхностния гейминг. Независимо дали сте наясно какво да правите и дали се оправяте с контролите, трудността е една за всички. Затова си мисля, че Tutorial-ът е абсолютно задължителен. Макар да не е достатъчно подробен и да не обхваща всички аспекти на играта, той ще е полезен за новаците да придобият известна представа, а на по-опитните да разберат какво е новото в Commandos –

Внимателното планиране на всяко действие е гаранция за успех в играта.





Сред руините на Сталинград – крепостта на героизма на Червената армия.

Destination Berlin. Няма как да се пропусне и високо ниво на AI-то (изкуствения интелект) на противниците. Не бива де се учудвате, ако при идентични ситуации, виртуалните противници се държат по различен и често трудно предсказуем начин. Те са в състояние да действат според обстоятелствата, така че не бива да чакате стандартност и схематичност от тяхна страна.

От гледна точка на мисии и сюжет играта сто процента отговаря на това, което вече сме виждали в предишните две части. Действието на Commandos 3 – Destination Berlin ни пренася в някои от най-интересните моменти на борбата срещу Хитлеристката коалиция. Втората световна война достига развитие, от което става напълно ясно, че Германия вече няма кой знае какви изгледи за успех. Суровата руска зима, тактическите грешки на фюрера, решимостта и упоритата съпротива на съветските войски вече са блокирали настъплението на фашистките армии. Съюзниците са практически готови да отворят втори фронт в Нормандия и като че ли е нужно съвсем малко, за да бъдат наклонени везните в полза на антихитлеристката коалиция. Тук е мястото за намеса на елитния отряд от безразсъдни и безумно смели бойци. В поредица от задачи те ще нанесат удар точно там, където германците най-много ще ги заболи. С действията си те ще осуетят всички опити на германските сили да запазят статуквото и да постигнат победа. За целта трябват решителни действия, които само "мръсната половин-дузина" може да осъществи. За разлика от други игри, тук героите остават по-скоро на заден план, представени са някак анонимно според "специалността" си и са твърде далеч от бляскавия имидж на някои геймърски звезди. Няма как да не ви направи впечатление, че липсват някои интересни персонажи от предишното издание. В актуалния си вид великолепната шесторка е съставена от различни по народност и специалност герои. Водолазът (the Diver) е австралиец. Снайперистът (the Sniper) и сапьорът (the Sapper) са англичани, а шпионинът (the Spy) и крадецът (the Thief) са французи. Естествено над всички се откроява култовата фигура на зелената барета (the Green Beret). Всички те притежават своите уникални умения и качества. От вас, от целите на мисията и конкретните условия зависи кой и по какъв начин ще използвате.

Смяната на гледната точка става чрез колелцето на мишката.





+ / −

Плюсове:
- изцяло в духа на Commandos
- автентична атмосфера в играта
- обновен интерфейс
- продължителен геймплей
- подобрен AI

Минуси:
- без особени новости и някакви изненади в сравнение с предишните издания
- въпреки доброто художествено изпълнение графиката изглежда архаично
- липса на различни нива на трудност
- нужно е повече време за усвояване на играта

Мисиите са общо три на брой

Ако изберете за начало Сталинград, ще попаднете в северния сектор на града, превърнал се в легенда и станал емблематичен за разгрома над фашистка Германия. Въпреки активността на немските войски в района, тук трябва да се проведе жизненоважна среща между руски командващ и неясно откъде появилия се генерал от съюзническите сили Franklin O' Donnell. Неговият живот трябва да бъде опазен на всяка цена. Втората мисия ви прехвърля на френско-германската граница. Вашата задача е да спрете изнасянето на безценни културни паметници от ограбените френски музеи. В случай че откриването на втори фронт от съюзниците в Нормандия представлява по-голям интерес, можете да започнете и оттам. Съюзническите войски са готови и очакват удобен да започнат офанзивата. За да протече успешно десантът, по никакъв начин германците не бива да получат свежи подкрепления.

По отношение на визията Commandos 3 – Destination Berlin определено не е на перфектно равнище. Както и в предишните издания, така и тук художниците в играта са свършили забележителна работа. Детайлно, подробно и с подчертан афинитет към документалното и автентичното, те са успели да претворят атмосферата на Втората световна война. За съжаление максималната резолюция от 800x600 е много далеч от това, което би могло да се желае в наши дни.

Битката в Нормандия редовно присъства във всички исторически военни игри.



MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE

Истинско продължение или епилог на първа серия?

■ Remedy/Rockstar ■ www.maxpayne2.com
■ P3 1GHz, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ 3D Action ■ 2 CDs



Изкуственият интелект на персонажите спада правопропорционално при увеличаването на тяхната бройка.





Комбинацията от първокласна графика и нон-стоп екшън компенсират дребните недостатъци.

Малко са продуктите на развлекателната индустрия, които се радват на масова приемственост от критиката и публиката. Продуцираният от 3D Realms амбициозен проект на относително безизвестната финландска компания Remedy – Max Payne – се превърна в един от малкото безспорни хитове на 2001. Разработката на оригинала бе продължителна и съпроводена с нееднократни отлагания, което доведе до прогнози, че продължението няма да се появи скоро. Две години след дебюта си обаче, Max Payne 2 е вече готов и бетонира нови еталони в жанра.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Remedy не трябва да бъдат съдени прекалено строго за слабостите на Max Payne 2. Поставям се на тяхно място и осъзнавам колко е трудно да се направи продължение, което да е, ако не подобро, поне на ниво със суперхитовия оригинал. В тази си нелека мисия те са се справили чудесно и заслужават овации, тъй като малко са вторите серии при игрите (а и филмите), които оправдават големите очаквания на феновете. Бюджетът от десет милиона долара е изразходван така, че да направи Max Payne 2 най-красивия и технологично съвършен TPS (third person shooter) на пазара. Летвата действително е вдигната много високо.

За съжаление усилията в графичния отдел са в рязък контраст с постиженията при историята.

В кътсцените с енджина на играта е вложена много педантичност, което ги превръща в сериозна алтернатива на комиксите за представянето на историята.



Истинско продължение или епилог на първа серия?

Незапознатите и забравилите събитията от предходния епизод могат да направят кратка разходка в миналото чрез меню на продължението, което е направено специално за тях. Затова няма да губя място за излишни ретроспекции.

Детектив Пейн вече не работи под прикритие, а прави крачка назад в кариерата си и опитва да забави темпото като става обикновено ченге в отдела на познатия ни лейтенант Бравура. Влиятелният Алфред Удън спазва обещанието си и изкарва Макс чист и неопетнен след кървавата му вендета.

При рутинна патрулна обиколка на нюйоркски квартал нашият герой чува изстрели в един от складовете и отива да провери какво се случва. Естествено, случва се нещо нередно, Макс нагазва във водата и с течение на времето затъва все повече и повече. Място в историята намират всички оцелели персонажи от оригинала – руският трафикант Владимир Лем, италианският мафиот Вини Гогнити и, разбира се, наемната убийца Мона Сакс.

Когато бе обявено, че в сюжета ще бъде акцентирано на любовната връзка между Макс и Мона, логично последваха притеснения – някои породени от консерватизъм, други от страх, че се задава блудкаж. Все пак темата за любовта доскоро бе пренебрегвана в геймърските среди, но постиженията на MP2 в тази насока би трябвало да доведат до преразглеждане на табутата. Няма срещи в парка и големи букети с цветя, а една перфектно поднесена привързаност, гарнирана с умерено



В новия режим Dead Man Walking трябва да оцелеете възможно най-дълго сред многобройни противници.



Вече не е нужно да прибирате автомата си, за да хвърлите лимонка или коктейл Молотов.

пикантни моменти.

Неприятното е, че в останалата си част историята изглежда повече като епилог на оригинала и не води до значими нови сюжетни линии или по-осезаемо развитие за главния герой. Всички от оцелелите се завръщат, за да умрат, а и новите герои, които се мяркат в епизодични роли, също споделят подобна участ. Като добавим изобилието на изтъркани клишета, на сценаристът Сам Лейк не му остават много поводи за гордост. Предпологаемите "неочаквани обрати" са си съвсем очаквани, особено ако сте запознати с творчеството на Тарантино или четете кримки.

По-голям сценарий, по-кратка игра

На пръв поглед звучи абсурдно, но при внимателно вглеждане в това как е разпределен сценарият, всичко си идва на мястото. Голяма част от него не е отишла за удължаване на игралното време, а в изпипването на дребните детайли и в средствата за предаване на историята. Тези средства са комиксът, който е претърпял промени към още подобро, и честите кътсцени с енджина на играта. Последните преливат от диалози и непрестанен екшън, така че ето откъде идва твърдението за три пъти по-дълъг от първа част сценарий. Новото при комикса пък е участието на истински актьори, което се откроява пред аматьорските изпълнения на разработчиците от Remedy в оригинала. Няма да видите прочути звезди, но Тимъти Гибс (Макс), който има натрупан стаж в редица сапунени сериали, се справя завидно добре с ролята си, а фотомоделът Кати Тонг (Мона) без проблеми излъчва очаквания сексапил дори от статични изображения. Поне аз бързо свикнах с новите лица на главните герои и съм на мнение, че улегналата физиономия на Гибс е по-подходяща за преживяло много ченге, отколкото наподобяващата напън от запек на Сам Лейк. Единствената ми забележка е за кастинга на новия Вини Гогнити, който ми се струва прекалено млад и няма нищо с версията си от предишния епизод. Бързам да уточня, че Макс е с нова външност, но озвучителят от първа серия е същият.

Оценка	
Графика	10
Звук	8
Геймплей	10
Общо	9

Концентрат от екшън

Обикновено, когато се казва, че една игра е праволинейна, това се тълкува като недостатък. В случая на MP2 обаче, липсата на алтернативни пътища за минаване на нива, пъзели и други такива забавящи интензитета на действието елементи води до поставяне на акцент единствено и само върху екшъна. Той е така предозиран, че прелива както по време на игра, така и от кътсцените и комикса. В Remedy са си взели поука за "кошмарите" и тези специфични нива, развиващи се в главата на Пейн, вече са по-интерактивни и по-малко скучни.

Геймплеят отново е граден върху емблематичния булет-тайм, който се завръща в две разновидности. Първата познаваме от оригинала и вече се нарича shootdodge. Служи основно за избягване на вражеските куршуми. Другата е по-офанзивна и позволява на Макс да тича и въобще да маневрира с почти нормална скорост, докато всичко около него е почти застинало. Така можете да се справите с половин дузина противници още преди да са насочили оръжията си срещу вас. На хартия това изглежда примамливо, но е нож с две остриета. Наред с добрите си страни "булет-тайм 2" прави играта по-лесна и лишава от тръпката на предизвикателството. Освен това съпровождащият графичен ефект на леко размазване на картината и преход към по-убити цветове едва ли ще допадне всекиму.

Занижената трудност най-вероятно е търсена, за да се примами по-широка аудитория, за което свидетелстват и многобройните животоспасяващи painkillers, падащи в изобилие от джобовете на убитите врагове при хроничен проблем с минаването на дадена сцена.

Това е само мое предположение, но именно идеята да се прикотка максимално разнообразна публика е довела до решението Мона да бъде управляваният персонаж в пет-шест от нивата. А това си е буквално третина от цялата игра. Отношението ми към това хрумване щеше да е по-позитивно, ако мацката имаше различни умения, които да разнообразяват геймплея. Такива обаче няма. Тя разполага със същия арсенал от оръжия като Макс и идентичен бу-





Мона извършва предимно спасителни операции, които сумарно са почти третина от цялата игра.



Макс отново трябва да демонстрира "jump'n'run" умения, скачайки от перваз на перваз. За щастие дори тогава има много стрелба.

Предсмъртните анимации са винаги различни, в зависимост от релефа на нивото и оръжието ви.

Името на Алфред Удън и бившият клуб "Рагнарок" се завръщат ремонтирани и с усложнена архитектура.



лет-тайм. Разликата е само анатомична, което ми се струва твърде примитивен метод за привличане на внимание.

Без изненади при арсенала

Гранатометът е изчезнал, а на негово място са вкарани АК-47 и снайпер Драгунов. Възможно е да има и други незначителни нововъведения, но те се губят в така или иначе богатия списък. Както и преди, цялата игра може да се мине само с три от пушкалата, така че количеството е без значение.

По-интересното в случая е как влияят те на околната среда. Ако трябва да отговоря само с една дума, то тя е "ефектно". Енджинът Havok, който е част от основата на MP2, позволява достоверно симулиране на реални физични свойства на обектите във виртуална среда. Например, хвърляте лимонка под някоя маса и гледате как столовете около нея се разхвърчават наоколо според посоката и силата на ударната вълна. Застреляте ли противник на стълбище, той се свлича надолу като безжизнените му крайници следват релефа на повърхността. С други думи това означава, че никога няма да виждате еднообразни предсмъртни анимации, а и дава някакъв стимул за преиграване на нива с други тактики и оръжия.

Похвала заслужават художниците за техните

ненадминати към момента постижения в графичното оформление

на играта. Те са се възползвали максимално от стабилната технология, за да направят най-красивия шутър, който даже след излизането на Doom 3 и Half-Life 2 ще продължи да е в челната тройка по отношение на визуалните благини. Убеден съм в това. Фотореалистичните текстури и детайлните нива са без конкуренция, а персонажите са досущ като живи. Устните им се движат в синхрон с изговаряните думи, очите им мигат, могат да правят задоволителен набор от гримаси.

Колкото и да ми се искаше темата за визията да свърши само със суперлативи, не мога да премълча недостатъците. Не знам дали историята е съобразявана с нивата или е обратното, все едно ми е кой е виновен, но не прави добро впечатление, че нееднократно трябва да се връщате към вече минати местности. Например, три пъти по различен повод прекосявате увеселителния парк, в който живее Мона. Три нива – едно и също място! Също така са префасонирани и сгради от първата част – нощният клуб "Рагнарок", който сега е собственост на Владимир и очаквано е прекръстен на "Водка", а и да не забравяме за името на Алфред Удън, което отново се превръща в бойно поле. Въпреки козметичните промени при тях, липсата на достатъчно чисто нови локации става осезаема. Пъпната връв с оригинала не е срязана и на други места, които не се набиват толкова на очи, но страхът на разработчиците да поемат по съвършено нов път само подсилва усещането, че продължението не е точно продължение, а нещо като експанжън.

В същото време е проявена смелост в създаването на продукт за по-възрастна аудитория, изпълнен с цветущ речник и умерена доза еротика. Това за нашата балканска култура може да е нищо, но си е авантюра да пуснеш такава игра в пропитата от табута Америка, където знакът "18+" не е просто графичен елемент.

– **+**

Плюсове:

- първокласна визия
- нон-стоп екшън
- подобрен комикс
- интерактивни нива
- първокласно озвучаване

Минуси:

- потресаващо кратка
- клиширана история
- недоизпипано AI
- нестабилна при някои ОС
- твърде лесна

Епилог

Max Payne 2 е задоволително изчистена от към съдържание и успява да предложи чист екшън, без да експериментира с рисковани иновации, които по традиция в жанра обикновено се оказват излишни. Усещането за ново липсва във всеки аспект от играта. На въпроса дали това е от значение за вас ще трябва да си отговорите сами. За едни познатият геймплей и осъвременената графика ще са достатъчни, но други няма да харесат липсата на нови лица и това, че историята само затваря първа серия, без да поема по свой път.

В геймърската история ще се запише, че най-големият проблем на Max Payne 2 е нейната потресаваща краткост. Необходими са не повече от пет часа за нейното приключване. Мотивацията за перфектна оценка се изпарява, когато финалните кредити се появят тъкмо когато започва да става интересно.



Новата версия на сцената с пожара от първа серия предполага, че се търси повече от същото, а не новото. Може и да е така.

Tortuga Pirate Hunter

Германците от Ascaron започнаха да се излагат

■ Ascaron Entertainment ■ www.ascaron.com ■ P 450, 64 MB RAM, 16 MB Video ■ симулация ■ 1 CD



▲ Не е лошо, като го видите за пръв път.

Германците от Ascaron започнаха да се излагат. Тъжно ми е, но няма как. Длъжен съм да го кажа въпреки купените срещу реклама хвалебствени статии в германските геймърски списания. Защото играта Tortuga: Pirate Hunter е просто един най-нагъл опит да се измъкнат пари от джоба на неосведомения купувач.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Тази уж нова игра е нищо друго, освен орязан вариант на излязлата не много отдавна Port Royale. Как е орязана ли? Ами много нескопосано. Идеята е да се направи морска биткаджийска игра за тези, които много много не обичат икономическите занимания и не им се занимава с изчисления на ценови разлики. И както германските ни братя са си помислили – какво по-лесно от това? Просто от Port Royale е отрязана почти цялата икономика и са оставени само морските битки плюс малко търговия. Да, но тези, които са запознати с въпросната игра, знаят, че нейната сила е именно в невероятно добре изпипаната и комплексна икономическа система. Е, да, има и много морски битки – но те далеч не са най-доброто в жанра... Добавете към това, че въпросното орязване е направено наистина нескопосано. Резултатът? Ами вижте сами...

Играта започва абсолютно по същия начин и с почти същите менюта като Port Royale. Стартирате от един от островите в Карибско Море като скромен притежател на корабче и в поредица от сценарии трябва да направите политическа и военна кариера – без, разбира се, да забравяте и икономическите си интереси. Имате четири начални "епохи" – първите три са свързани съответно с доминиращите роли на Испания, Франция и Англия, а четвъртата е от периода, когато испанските колонии са в упадък и останалите нации се борят за по-голямо парче от баницата.Всяка епоха отделно също е разделена на сценарии, за спечелването на които трябва да изпълнявате мисии докато постигнете някакви определени цели.

УТОЧНЕНИЕ

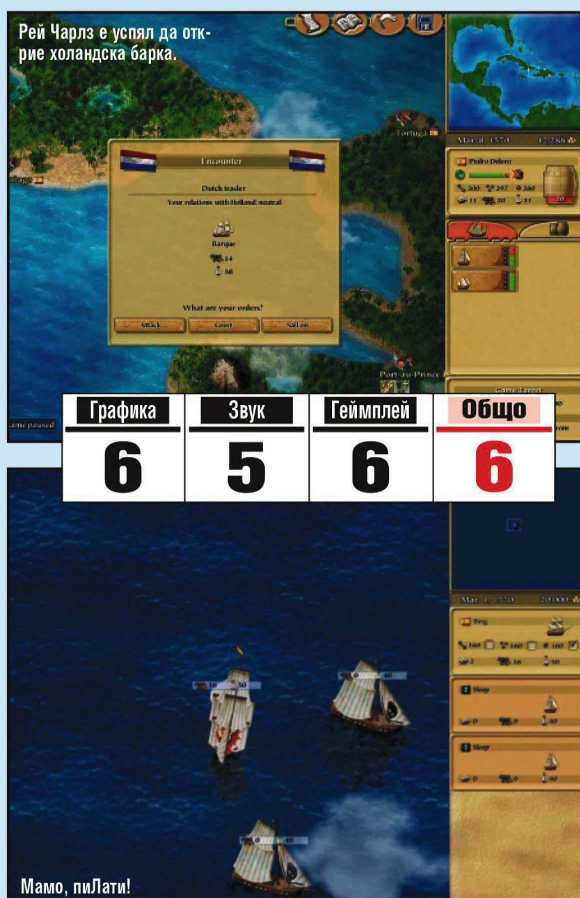
■ Едно малко уточнение, за да се избегне бърокотията около заглавието на играта. В Европа тя е издадена под името Tortuga: Pirates of the New World, а в Щатите - само като Pirate Hunter. Популярното й наименование у нас обаче е компилация от двете - най-често ще я срещнете като Tortuga: Pirate Hunter.

Мисиите са практически идентични с тези от Порт Роял -

от простото откриване на местоположението на колонии до преследването на известни и всяващи ужас пирати и дори превземането на цели градове...

Дотук като че ли нищо лошо, нали? Лошото е в начина, по-който всичко това е реализирано. Да започнем с това, че градовете са изчезнали и са заменени със статични картинки – менюта. Самите картинки са доста шарени и красиви, но това е единственото добро нещо, което може да се каже за тях. И сега стигаме до морските битки... момент... преди да се ступаме, трябва и да поплаваме малко... само дето корабчето ни явно се управлява от Рей Чарлз и бързо забива нос в най-близкото препятствие... Така е, налага се ръчно да го насочваме абсолютно непрекъснато, ако не искаме да си мислим, че играем, а през това време матросите ни да пиянстват на някой безлюден пясъчен бряг... Но все пак накрая срещаме кораб – независимо дали пиратски или приятелски. Ако сме в добро настроение, можем да се сбием с абсолютно всеки – или да се опитаме да си побъбрим с абсолютно всеки. Но все пак сме излезли в морето да се сражаваме и да плячкосваме, нали? Започваме битката и виждаме познатата картинка от Patrician II и Port Royale... и бързо откриваме, че дори и тук нещата са окълцани! То не че оригиналните битки бяха върхът, но очевидно производителите са счели, че дори и това е прекалено сложно за мозъчните гънки на кандидата за кариера в Карибите...

Няма да ви губя повече времето и ще премина директно към финала – не виждам никакъв смисъл да се захващате с тази игра. Ориентирана е към 3– до 5-годишните геймъри. А ако искате морски битки и пирати, си вземете Sea Dogs II. Въпреки многобройните и недостатъци си остава триста пъти по-хубава от Tortuga: Pirate Hunter!



Рей Чарлз е успял да открие холандска барка.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	5	6	6

Мамо, пиЛати!





Правосъдието е раздададено.

Екшън в battle режим.

Поредната геймърска адаптация на комикс

■ Rebellion ■ www.dreddvsdeath.com ■ P3 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB T&L Video ■ FPS ■ 2 CDs

Ако случайно ви е писнало от тромавата, бюрократична и корумпирана съдебна система, която присъства по един или друг начин навсякъде по света (а не само у нас), то може би е време да хвърлите едно око на този поглед в бъдещето. Там функциите на полицай, прокурор, съдия, и екзекутор са обединени и присъдите се раздават бързо и ефективно.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Графика	8
Звук	7
Геймплей	7
Общо	7

Вероятно някои от читателите на списанието са гледали филма "Judge Dredd" от 1995 г. Въпросният Dredd е най-известният, най-безцеремонният и най-бруталният съдия от всички. В неговата роля тогава влезе Силвестър Сталоун. Филмът не се оказа някакъв огромен успех, но все пак не беше съвсем лош. А пък още по-малко хора знаят, че той е базиран върху комиксите "Judge Dredd". Точно както и тази игра се базира върху тях, и затова историята и не се припокрива с тази на филма. Нито физиономията, нито гласа на Слай са използвани във играта. А тя започва така:

Dredd си раздава правосъдие в Megacity One, един от мегаполисите на бъдещето. След като денят му започва с няколко съвсем рутинни задачи, като например да лепне по 25 години затвор на хора, които протестират по улиците, изведнъж се сблъсква с непредвидени неприятности. Вампири се появяват в града, и той трябва да се справи с тях. А когато е извършено нападение срещу един строго охраняван затвор, вече е съвсем ясно, че нещата отиват на зле.

Във въпросния затвор се помещават Judge Death – нещо като алтер-егото на Dredd, дошъл от друга реалност. Там той е изпълнявал практически същите функции, но с едно уточнение: в тази реалност дори и самият живот е бил обявен за престъпление. Така че

всичко, което живее, попада под юрисдикцията на Judge Death

И макар че той в момента е възпрепятстван от раздаване на правосъдие, защото няма тяло, когато успее да се сдобие с такова, ще възникнат неприятности. И тяхното разрешаване ще се падне на вас, разбира се. Някаква секта е започнала да почита въпросните "мъртви" съдии и да ги връща към живота.

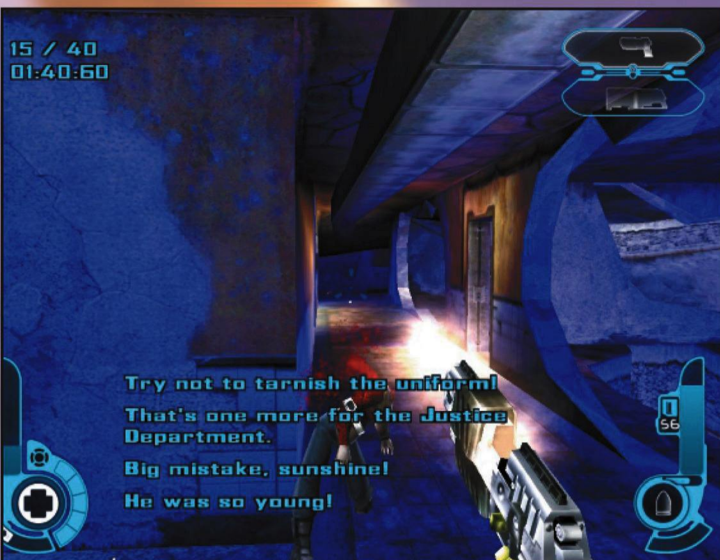
Това е историята. Не е интересна, нито пък оригинална, но в края на краищата кой ли е очаквал друго ? В края на краищата, това заглавие е разработено за конзолите от ново поколение, и там може да се мине и без задълбочена история, както показаха и редица други игри.

Геймплеят обаче не е толкова лош. По принцип всичко се свежда до елементарен екшън и прости загадки от типа "дръпни ръчка в единия край на нивото, за да се отвори врата в другия, мини през нея, дръпни друга ръчка зад нея и се върни обратно". Не че не получавате по-сериозни брифинги, но колкото и интересна на пръв поглед да изглежда задачата, то тя няма да е по-различна от всички останали. По пътя си трябва да стреляте по всевъзможни изроди, както и да арестувате някои от тях. Въпросното арестуване играе доста сериозна част в играта. Имате отделен бутон, с чиято помощ крещите неща от типа "хвърли оръжието" и "предай се", както и някои доста по-засукани и интересни фрази. Съответно тези от враговете ви, които по принцип са хора, могат да изберат дали да се предадат. Ако го направят, трябва да ги "закопчаете". А ако окажат съпротива... е, има си средства и начини за всичко.

Като говорим за средства и начини – оръжията в играта са относително добре измислени. Не става дума за съдийска чукчета, дебели папки с обвинителни дела и други такива. Просто

разполагате с наистина деструктивен арсенал

Започвате с един многофункционален пистолет, който, учудващо, се оказва добро оръжие и за по-късните етапи. Интересното при него е, че може да стреля по много и най-различни начини – с обикновени куршуми, експлозивни, запалителни, рикоширащи и т.н. Не е нужно да търсите различни муниции, единственото, което има значение, е броят на пълнителите, с които разполагате. А режимът на стрелба можете да превключите по всяко време. Подобно е



Този не искаше да се предаде.



Със снайпер срещу вампири.

положението и с някои от другите оръжия – например можете да стреляте по два различни начина със снайперската пушка. По този начин броят на оръжията е намален – освен вече изброените, има и картечница, пушка, втори пистолет, гранати, и т.н. По всяко време можете да използвате и верните си юмруци, без да сменяте оръжието. А те вършат страхотна работа, по-добра от повечето огнестрелни пушкала. Стига да успеете да уцелите противника си, което е малко трудно. Всъщност това важи и за всички останали "съдийски инструменти". Неведнъж бързите вампири, тичайки право срещу вас, ще преминат покрай изстрелите ви и ще ви убият. Защото вие сте наистина силен и издръжлив, но в близък бой те са по-добрите.

Иначе противниците ви варират от стандартните безмозъчни хулигани, странно изглеждащи вампири, тежковъоръжени изроди и въобще напълно стандартната пасмина. Дизайнът им не е оригинален, изкуственият интелект на гадовете – също. Понякога вампирите сякаш нарочно ви подминават, за да се метнат върху някоя случайно преминаваща оттам лелка, а друг път изглеждат ви надушват отдалече, зарязват всичко друго и се отправят във вашата посока. Държанието на всички е под всякаква критика. Но по-важното е, че играят добре ролята си на подвижни мишени.

В играта има т.нар. "law meter". Ако убивате невинни граждани (макар че на практика всеки е виновен за нещо, според логиката на съдиите), или пък стреляте по полицаи, той постепенно пада. И когато стигне до нулата – вие вече сте персона нон-грата и това води до край на мисията. Или пък просто всички около вас започват да ви обстрелват. Но това не трябва да ви притеснява, защото освен ако не се стремите нарочно да го смъкнете, това е почти изключено.

Неприятен момент от геймплея е сейв системата. Тя се базира на чекпойнтове, като освен това има и някакъв измислен сейв, който обаче не върши никаква работа. Когато умрете (а заради недобре балансираната трудност вие вероятно ще умирате доста), трябва да се връщате назад и да преигравате доста.

В графично отношение играта не изненадва. Или поне не приятно. Анимациите на персонажите не са много лоши. Движенията им са леко вдървени, но за сметка на това при смъртните анимации е използван все по-популярният напоследък ragdoll ефект. Е, той не е на висотата на използвания в Unreal Tournament 2003, Raven Shield или Max Payne 2, но все пак постига нужното – по-добро усещане от самата игра. Иначе други проявления на по-детайлна физика отсъстват. Като към това се добави и калпавият дизайн на нивата, ръбатите модели и грозните текстури, нещата стават още по-лоши. Цветовата гама варират от жълто до червено, тук-таме с проявление на някой по-убит нюанс. Явно умишлено е търсен комиксов изглед и донякъде е постигнат, но лично на мен крайният резултат не ми харесва. Като цяло крайната визия напомня леко на Red Faction, но и липсва оригиналността или физичния енджин, присъщ на вече споменатото заглавие.

Известен плюс са разнообразните алтернативни игрови режими. Освен дискутирания до момента "story mode", има и "arcade mode", в който разигравате нещо като силно опростен вариант на играта – единствената ви задача е да арестувате или "умиротворите" максимален брой противници. А "battle mode" е аналог на познатия от други игри "botmatch". Във всеки от тези режими можете да избирате различни скинове и карти. А те се отключват чрез игра в "story mode" заедно с вашия прогрес. Поне в това отношение изборът е голям. В другите режими също отключвате различни екстри.

Като цяло Judge Dredd: Dredd vs Death не е точно лошо заглавие. Просто е много, много посредствено, крайно неоригинално и с недостатъчно качествено изпълнение. Освен това откъдето и да го погледнете, това си е конзолна игра. Не като изпълнение, а като замисъл. Но ако обичате такива, или просто нямате какво друго да играете – можете да си я намерите.

Брифинг с колега съдия.





Един от по-големите вампири.

Commandos + Medal of Honor = HD2







HIDDEN & DANGEROUS 2

■ Gathering ■ www.hidden-and-dangerous.com
■ PIII 700, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video ■ Shooter ■ 3 CDs

Първата част от тази поредица излезе преди около три години. Странно, но не успя да предизвика интереса, който заслужаваше. Не че беше нещо страхотно – просто една игра с добри идеи и също толкова добра реализация. Е, може би тази несправедливост ще бъде поправена, защото наследникът и сега е тук, и то с още по-големи претенции.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Става дума за поредната интерпретация на тема "Втората световна война". Този мащабен конфликт съвсем определено се превърна в нещо като "обетована земя" за разработчиците – всеки се стреми да се добере до първото място, изкарвайки нови и нови игри на тази тема. Точно затова конкуренцията е сериозна.

Вие сте член на елитните английски специални части SAS – Special Air Service. Вашата задача е да прониквате дълбоко в тила на противника, изпълнявайки саботажни и шпионски операции, като можете да подхождате с груба сила или с финес. Дотук всичко е повече или по-малко класическо.

Но Hidden & Dangerous 2 не прилича нито на Medal Of Honor, нито на Battlefield 1942. Идеята в нея е малко по-различна. На първо място, в повечето мисии вие сте водач на екип от четирима души. По всяко време можете да се прехвърляте между членовете на отряда си, като останалите трима винаги се подчиняват на заповедите ви. Не че в някои мисии не сте сам, просто има някакъв баланс между двата варианта.



▲ Кървищата в играта са в изобилие.

В началото преминавате през доста дълъг и подробен tutorial, който засяга всички аспекти на играта. Ще пъзлите под телени заграждения, ще стреляте по мишени, ще се гмуркате и ще карате джип. Да, точно така – в играта има и превозни средства. А освен това ще научите и основните команди, които можете да давате на съотборниците си.

След това директно ви пращат да взривявате, шпионирате, убивате, и въобще – да сеете смърт и разруха. Най-приятната част от играта.

Оръжията са доста на брой, и до едно са автентични. Разбира се, тези, с които ще се екипирате преди началото на мисията, ще са предимно британски – пушка Lee-Enfield, картечници Bren, картечни пистолети Sten и т.н. Въобще всичко най-добро. А в процеса на игра ще можете да се сдобиете с каквото си пожелаете от противниковия арсенал – Mauser K98k, Luger P08, MP40 и т.н. Лично аз предпочитам немските оръжия, макар че има някои английски, които нямат аналог, като например легендарната карабина De Lisle с интегриран заглушител. Въпросът с носените оръжия е решен по класическа система – с инвентар. В него имате отделни слотове и по този начин можете да слагате предмети на различни места. Например, да носите пушка на рамото си и пистолет на кръста. Както и няколко резервни пълнителя из джобовете. А в раницата си да носите редица други неща, като например фотоапарат, нож, патрони, гранати, аптечки, и т.н. Особеното е, че

не можете да използвате предмет, който е в раницата ви;

трябва първо да го извадите оттам и да го преместите в някой друг, по-достъпен слот. Това е и първата ми голяма критика към играта – силно усложнения интерфейс. Оръжията, както и останалите предмети, се избират чрез доста неудобно меню. Инвентарът също не е съвсем прегледен, и е доста неудобно да прецените кое къде да сложите, и колко свободно място имате. Да, разбира се, мястото е ограничено. Силно ограничено. Рядко ще можете да носите повече от 2-3 оръжия и малко допълнително екипировка. Прехвърлянето на предмети между съотборниците също е трудно. Особено по време на разгорещена престрелка. Е, да, безспорно това е по-реалистично, но все пак

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	8	8

можеше поне да е удобно.

Оръжията са направени добре и се държат относително реалистично. Те не са универсални, и ще трябва да ги избирате според ситуацията. Освен това всеки член на екипа си има показатели, които го правят различно пригоден за различните задачи. Колко добре умее да стреля или да се промъква, или пък колко добре стреля – всички тези неща са важни, и трябва да ги вземете предвид при подбора на отряда си. Изборът от персонажи е достатъчно богат и няма опасност да ви омръзнат. А и след всяка успешно приключена мисия споменатите по-горе показатели се повишават, така че е във ваш интерес да си пазите старите и по-опитни войници и да ги използвате отново и отново.

Геймплеят е добре направен. Можете да пълзите, да се придвижвате приведен или пък изправен, и освен това имате няколко различни скорости на движение – от тихо промъкване до спринтиране. По този начин е избегнат проблемът в повечето други игри, където единственият начин да се промъквате е да пълзите. Решението тук по-скоро напомня на това в Splinter Cell и дори се използва по същия начин – с колелцето на мишката (ако имате такова, разбира се).

Друго интересно решение е, че можете по всяко време да превключвате между перспектива от трето лице и такава от първо, която лично аз предпочитам. За разлика от други игри, където една от двете перспективи е направена колкото да се отбие номера, тук и двата изглеждат са напълно равноправни и еднакво удобни.

При стрелба използвате стандартния crosshair, но имате възможност и да се прицелвате през мерника на самото оръжие, или т.нар. "iron sight mode". Всъщност това не важи за пистолетите. По-важното, обаче е, че тази опция добива все по-голяма популярност и явно е въпрос на време всички разработчици на реалистични шутъри да я включат в бъдещите си заглавия.



Няколко думи и за самата реализация на играта. Използван е същият графичен енджин като в "Mafia: City Of Lost Heaven". Тогава той изглеждаше отлично, сега гледката е просто добра. Нямам никакви забележки в това отношение, но все пак не очаквайте визия като тази на Unreal Tournament 2003. Иначе движенията на персонажите са много добре направени. Не знам дали е използван motion capturing или всичко е правено на ръка, но резултатът е много добър. Разбира се, както във всяко уважаващо себе си ново заглавие, и тук има "ragdoll" ефект, т.е. реалистични и генерирани в реално време смъртни анимации в зависимост от това къде е уцелен и върху какво пада врагът.

Звуците са на очакваното добро ниво. Изстрелите, стъпките и всички останали звуци от природата и въобще околната среда са много добри. Немците дори говорят на немски език. А не като в някои други игри – на английски с немски акцент.

Това, което лично на мен ми обра точките, са

междинните анимации

Те не са правени с енджина на играта и не са вкарани просто за да се отбие номерът. Говорим за филмчета от по 2-3 минути, които са с много добро качество. Дори брифингите на играта са представени по този начин. Когато преминавате от една кампания в друга, също ще гледате такива. Това е главната причина играта да е на цели три диска – фактически самите филмчета заемат приблизително един от тях.

Изкуственият интелект на гадовете, както и на съотборниците, е добър. В случай на тревога немците извират отвсякъде, движат се на групи, прикриват се, и като цяло ви вгорчават зверски живота. Вашите другари пък ви съобщават щом забележат враг и в зависимост от заповедите си стрелят по него или просто продължават напред.

Освен стандартния режим на игра – кампанията, можете да играете и по два други начина – Lone Wolf и Carnage. Първият ни е познат от Rainbow Six сериите – отново изпълнявате същите мисии, но сте сам, без нито един съотборник. В Carnage пък имате съотборници, но освен първостепенната ви задача трябва да избиете всички врагове на нивото, за да продължите напред. Разбира се, не е пропуснат и мултиплейър режимът, като игралните варианти са Occupation, H&D2 Objectives и Deathmatch.

Hidden & Dangerous 2 е много солидна игра, чиито единствен проблем е неудобният интерфейс. Може би това ще бъде поправено с някой бъдещ пач, но все пак борбата й с Call Of Duty ще бъде сериозна. В близките месеци ще видим коя идея ще окаже по-печеливша.



Малко разтоварваща стрелба по мишени.





Смъртните анимации са отлични.

TUROK EVOLUTION


Повечето филмчета са правени с графиката на играта

Ловецът на динозаври се завръща...

■ Acclaim ■ www.turok.com/evolution ■ P3 800, 256 MB RAM, 3D Video с 64 MB и DirectX8.1 hardware! ■ FPS ■ 2 CDs

Никак не е лесно да създадеш нова игра с оригинален замисъл и атрактивна като изпълнение, която да предизвика огромен интерес сред геймърите. Да направиш продължение, обаче често се оказва значително по-трудна задача и случаят с поредицата игри, носещи странното име Turok, е точно такъв. Новата серия, наречена Evolution, е удивителен микс от интересни хрумвания и стари идеи, а крайният резултат от опита на Acclaim да възродят легендата е доста противоречив.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

От появата на първия Turok, наречен Dinosaur Hunter, минаха повече от пет години. Този период от време е цяла епоха в геймърския свят. Когато се появи на белия свят, играта беше нещо ново и невиждано. Тя представляваше революционно като визия и невероятно вълнуващо като изживяване приключение, което ясно показваше какво е бъдещето на жанра FPS.

Turok: Evolution е най-новото продължение на култовата игра. Вече имахме възможността да видим Turok: Evolution първо за PS2, после за X-Box, а и най-накрая пред нас е PC-вариантът. Още на пръв поглед става ясно, че основната идея на създателите е била да създадат заглавие, което да е в тясна връзка с оригинала.

Турок е индианец, който обича тежките пушкала...



Графика	8
Звук	8
Геймплей	7
Общо	8

Приключението започва в Тексас, на 10 ноември през далечната 1886 г. Последните оцелели от народа Saquin правят отчаян опит да се спасят чрез бягство, без да знаят, че са играчка в ръцете на жадния за кръв капитан Tobias Bruckner. За да избегнат кръвопролитието, Tal'Set и група воини от племето са готови да изпълнят искането му вождът Grey Bear да се предаде. В устроената от коварния капитан засада,

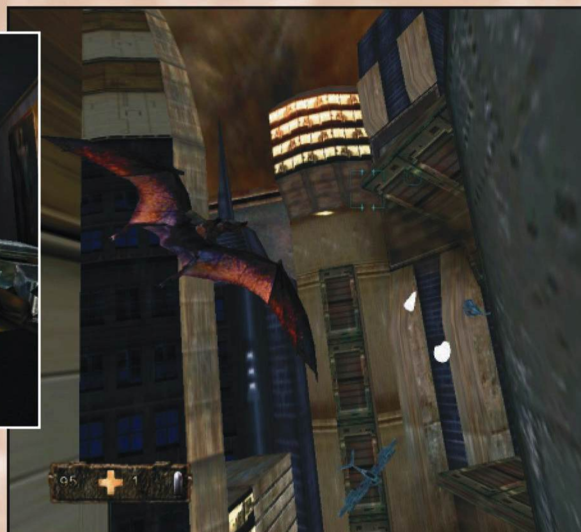
вождът е прострелян смъртоносно,

а Bruckner дава заповед да бъдат избити всички. Без да имат каквито и да е шансове за победа, нашите хора се хвърлят отчаяно в битката. Самият Tal'Set е ранен, но с последни сили успява да се добере до своя враг и да започне смъртен двубой. Увлечени в схватката, те се озовават в някаква тайнствена пещера, изпълнена с древни артефакти и мистериозни знаци. Когато кръвта на Tal'Set покапва земята, се случва нещо необичайно. Извива се невиждана енергийна буря, отваря се врата към някакво друго измерение и нашият герой попада в удивителния свят на The Lost Land. Благодарение на TarKeen, Tal'Set се измъква на косъм от смъртта. После попада в грижовните ръце на прелестната Mayana, която успява да го излекува. Идвайки в съзнание, Tal'Set все още не е наясно къде се намира. Единственото, което знае, е, че неговият народ е загинал. Самотен, отчаян и изпълнен с дълбока печал, той разбира, че присъствието му в този приказно красив свят не е случайно. Той научава, че пристигането му е очаквано и че той е Turok – син на камъка. Колкото и да не му се иска да приеме фактите, Tal'Set осъзнава, че за новия му народ няма друг изход освен по пътя на борбата за оцеляване със злия Lord Tyrannus...

Както вече стана дума, Turok: Evolution е изцяло изпълнена в духа







Играта предлага и няколко нива, в които ще можете да се правите на пилот на птеродактил, който леки над футуристични градове

на оригинала, който направи играта толкова популярна. Някак странно, необичайно и в същото време е магнетично, как

впечатляващите със своята красота и изящество пейзажи

стават арена на невероятно кървавите сцени и неподправения екшън, с който ще се сблъскате. Вероятно водеща идея на творческия екип е била да се създаде свят, изпълнен със живот и движение, една интерактивна среда, в която героят може да си взаимодейства активно с нейните "живи" обитатели и "неживи" обекти. И ако в първия Turok хората се прехласваха масово от дребнички, дори нескопосани и смешни от днешна гледна точка детайли, то в Evolution всичко е несравнимо по-богато, пищно и изпълнено с голяма доза реализъм на усещането. Тук ще срещнете невъобразимо разнообразие от какви ли не животински видове и то поставени в художествено изпипана среда. Не съм ги броил, но разработчиците споменават, че става дума за повече от 30 различни летящи, ходещи и плуващи животински видове. За съжаление въпреки прилично свършената дизайнерска работа, графиката изглежда някак архаично и е далеч от това, което може да се постигне с възможностите на съвременните технологии.

За всяка война трябват оръжия, а в битката с ордите на Lord Tyrannus оръжията трябва да са много и с внушителна поразяваща сила. Сигурен съм, че в това отношение може да бъдете доволни, защото средствата за разрушение са доста като количество и респектират с разнообразието и мощта си. В унисон с духа на играта, арсеналът е шарена смесица от примитивни и супертехнологични оръжия. Първото от тях се нарича War Club. Това е базово оръжие, с което ще трябва да се оправяте в началото. Подходящо е за близък бой, а също и в случаите, когато не бива да вдигате много шум. Ако ви е нужно средство за дистанционно поразяване, добра работа ще ви свърши лъкът. С него можете да стреляте както със стандартни стрели, така и с такива, които имат експлодиращ връх. Tek-Bow представлява усъвършенстван лък. Той изстрелва обикновени, експлодиращи и отровни стрели. Разполага със zoom-функция, която прави далечната стрелба много по-прецизна. Гранатите вършат чудесна работа при повече противници, скупчени на едно място. В алтернативния си вариант те се превръщат в Spiked Mines, които могат да се прикрепят към всякакви повърхности и са идеални за устройване на клопки. Пистолетът позволява бърза стрелба на къси разстояния. Възможно е да се ъпгрейдне до снайпер, което позволява поразяване на цели отдалеч с несравнимо по-висока точност. Пушката стреля със специфични муниции, а след съответното надграждане получавате възможността за нанасяне на тежки поражения в широк периметър. Minigun работи на пневматичен принцип. Практически безшумно, то е единственото оръжие, което може да се използва под вода. Rocket Launcher е средство за унищожение, което след съответните подобрения може да добие невероятна поразяваща мощ, така че по-добре да не се използва за близки цели. Плазменото оръдие е с разнообразни функции и е твърде ефективно в различни ситуации, тъй като в него мощта се съчетава с прецизността. Огнехвъргачката едва ли се нуждае от допълнителни разяснения за какво служи. Не така стоят нещата при самоходните мини, наречени Spider Mines. Те могат да се управляват дистанционно и да бъдат използвани за съвсем различни цели като отвличане вниманието и подмамване на противника към капан, взривяване и обгазяване. Gravity Disruptor е енергийно оръжие, позволяващо противниците да бъдат премахнати от пътя на героя и хвърлени надалеч, така че да не представляват непосредствена заплаха.

Когато става дума за екшън-игри, винаги обект на интерес са противниците и най-вече тяхното "разумно" поведение. В това отношение Turok: Evolution предизвиква смесени чувства, тъй като в определени моменти противниците се държат сравнително интелигентно, а в други случаи това далеч не е така.

Така или иначе Turok: Evolution е игра, която със сигурност ще зарадва феновете на поредицата. Измисленият сюжет и персонажи в комбинация с тичащите нагоре-надолу из абсурдната техно-джунгла зверове с лазерни пушки едва ли ще бъдат достатъчни за привличането на нови почитатели, особено сред порасналите геймъри.

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

Turok Evolution задължително изисква видеокартa с пълна хардуерна поддръжка на DirectX 8.1. Освен това ако имате инсталиран Windows XP със Service Pack 1 има вероятност да не можете да гледате интрото на играта, поради особената политика на Microsoft по отношение на някои codecs за видео, които се използват от играта, но не включени в WinXP SP1. С по-стари версии на Windows проблеми от такова естество няма!



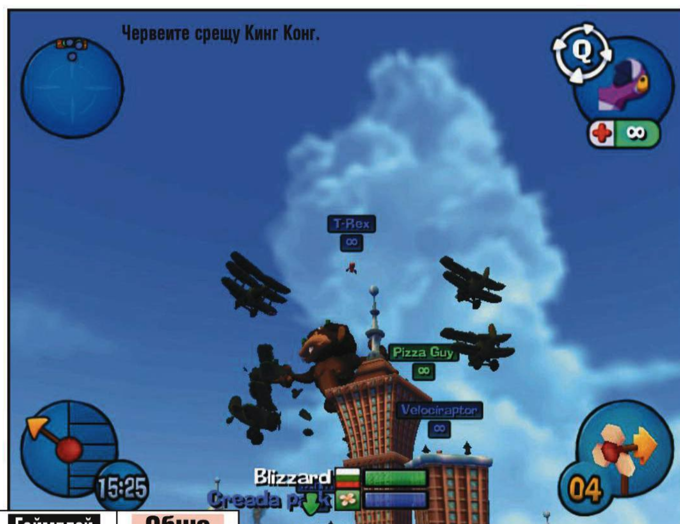


WORMS 3D

Експлодират ли овцете, ако наоколо няма червей, който да пострада?

■ Team 17 ■ worms.team17.com ■ P3 800, 256 MB RAM, 32 Mb 3D Video, 1.4 GB HDD ■ TWS (Tactical Worms Shooter) ■ 2 CD


Весела Коледа и честита Нова базука!


Червеите срещу Кинг Конг.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	8	8

Червей – това звучи гордо! Е, може би не за всекиго, но поне за нас – феновете на серията Worms, със сигурност. Ето, най-сетне излезе дълго чаканата триизмерна игра с участието на розовите рамбовци, така че е крайно време да се върнем към любимите си бананови бомби, експлодиращи овце, щедри демонстрации на бойни умения и тактическо надхитряне, но този път с още едно измерение...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Едва ли са останали мнозина, които да не знаят каква е идеята на игрите от серията Worms – забавни тактически битки между отбори от червеи, гарнирани с много хумор и безкрайност възможности за нови и нови сражения. Още първата се превърна в култ, а оттогава насам нейната формула се следва от всяко заглавие от "червивата серия" (с изключение на няколко екзотики като Worms Pinball и Worms: Blast, които предлагат съвсем различен тип геймплей). Въпреки голямата мания около нея, в един момент Worms като че ли бе поизчерпала потенциала си и новите игри не предлагаха почти нищо ново (спомнете си Worms World Party). Може би това е причината авторите най-сетне да се престрашат и да направят наистина радикално, а именно, да пренесат играта в 3D. Подчертавам, че не става въпрос за някаква козметична модификация – новата игра изглежда различно и се играе различно, макар и много елементи в нея да са съвсем познати за "старите червяци". Сигурен съм, че много играчи ще останат разочаровани от нея, също както съм сигурен, че и мнозина ще я харесат, точно защото се опитва да бъде новаторска и

смело да отива там, където досега никой червей не е стъпвал...

Триизмерната графика е реализирана с единствен по рода си вокселово-полигонен енджин, разработен от Team 17 специално за Worms 3D, позволяващ абсолютно разрушаване на всички елементи от терена. Добрата новина е, че визуално всичко изглежда доста приятно за окото и специфичното комиксово-хумористично излъчване на серията е запазено. Лично аз преди да видя играта се опасявах, че графиката ще бъде прекомерно постна, но за щастие дизайнерите са се постарали да сътворят различни дребни красоти, с които да разнообразяват декорите – прехвърчащи пеперудки, цветенца, тревички, пиратски съкровища, колиби и какво ли не още. Както и преди може да се играе на готови или на случайно генерирани терени. Червеите се управляват в third person изглед, но заради използването на някои оръжия, а и за удобство на играча се предвидени още first person изглед и blimp view (поглед отвисоко), като превключването към тях става мигновено с задържането на съответния им клавиш от клавиатурата – Q или E. Дори да сте опитни ветерани от двуизмерните Worms-игри, в началото ще имате известни проблеми с управлението, най-вече заради поведението на камерата в стандартния third person изглед. Първият проблем с нея е, че за разлика от повечето игри, героят (в случая – червеят) не гледа автоматично в посоката, в която гледа камерата. С други думи, не разчитайте, че се прицелвате или обръщате в друга посока, когато местите



ТРИ ПОКОЛЕНИЯ ЧЕРВЕИ

Тактическите игри от фамилията Worms могат условно да бъдат разделени на 3 поколения. В "първото поколение" влизат заглавия като прародителя на серията, наречен Total Wormage, оригиналният Worms и неговите експанжъни Worms + и Worms: Reinforcements. Въпреки примитивността си тези заглавия останаха в историята на компютърните игри, предоставяйки уникален тактически геймплей с хумористични елементи. Съвсем логично, концепцията им бе продължена и обогатена от по-съвременните заглавия от "второто поколение" - Worms 2, Worms: Armageddon и Worms World Party, които ни дадоха по-добра графика в комиксов стил и значително по-интересен арсенал от оръжия. Сега Worms 3D поставя началото на "третото поколение червеи", които за добро или за лошо едва ли някога ще станат отново двуизмерни.





Светът наистина е малък...

third person камерата с мишката. Можете да ползвате клавиатурата или first person изгледа, за тези цели. Вторият проблем е по-сериозен – когато се сблъска с твърд обект, камерата просто спира, което сериозно затруднява управлението на червея в затворени пространства или в близост до солидни обекти. Вярно, това не е болка за умиране, но поне в началото доста ще ви дразни, да не говорим, че едва ли проблемът е нерешим – можеше например камерата да се приближава автоматично към гърба на червея в такъв случай, както става в много third person игри. Просто явно авторите са били пришпорени от крайните срокове и не са успели да шлифоват този конкретен игрови елемент.

Саундтракът е много приятен и поне в него са най-сполучливите парчета, излизали в Worms игра досега. Мога да отправя известни критики по отношение на звуковите ефекти и по-конкретно записаните "говорни пакети" – разнообразието им е предостатъчно, но качеството често е ниско, много от тях изобщо не са забавни (каквато е била идеята), а в други са записвани твърде дълги реплики, които в игра се "прекъсват". При все това има поне 5-10 сполучливи и професионално направени говорни пакета, а не се съмнявам, че съвсем скоро ще дочакаме и озвучение на български, сътворено от нашенските фенове на играта (всъщност, може практически директно да се ползва такова, правено за някоя от предишните серии).

Анонимни Worm-oхолици

След като претупахме техническите въпроси, нека най-сетне се потопим в онова, което е най-интересно за всеки фен – самата игра. Както и преди са предвидени тонове от опции, които на практика ви позволяват почти безкрайно преиграване и вечно разнообразяване на геймплея. Присъства и тъй нареченият Wormpot – своеобразна "ротативка", която може да определя на случаен принцип някои настройки за предстоящата игра (примерно може да се падне подсилване на някой клас оръжия, режим в който червейте почват без арсенал, но от небето непрекъснато валят сандъци с амуниции, режим "Давид и Голиат" и какво ли не още).

Почти всички култови оръжия от старите игри са пренесени, макар че някои от тях работят по-различно в три измерения (направи ми впечатление, че узито е много по-точно на дълги разстояния, а полезността на нинджа-въжето е доста по-малка). Има и няколко нови пособия (две от тях са газова граната и лепкава бомба), но няма да ви развалям изненадата, като ви разказвам подробности. Както и преди присъстват няколко свръхразрушителни инструмента, начело с култовото Бетонно Магаре, които се падат само в сандъци, при това средно в една от десетина игри...

Новата графика не впечатлява с невиждани специални ефекти, но въпреки това е красива.





Тренировъчен център за червеи "Атлантида" – всъщност първото обучително ниво.

За голяма моя радост в играта е включена Червейопедията (Wormapedia), в която могат да се намерят не само описания на отделните оръжия, а различни шегички "от кухнята" на Team 17, както и други "любопитки".

В самото начало на играта много от информацията в Червейопедията е "заключена", също както са недостъпни някои от настройките и повечето от готовите карти. За да получите достъп до тях, ще трябва да демонстрирате умения в соловата игра на Worms, която, за щастие, е доста увлекателна (скучноватият Single Player бе сериозен проблем за старите игри). Като допълнителна награда ще получите няколко забавни филмчета, които се пускат след всяко успешно минато ниво.

Сърцето и душата на Worms си остава играта с повече от един участник, била тя в мрежа или на един компютър в режим Hot Seat. Тествайки Worms 3D в мултиплейър, останах с донякъде противоречиви впечатления. От една страна, съм доволен от новите възможности, които предлага триизмерният свят, но от друга, ми се струва, че в старите игри битките включваха повече тактика... Причината за това може би се корени във факта, че 3D-терените са с относително малки размери и почти във всяка ситуация най-успешната стратегия е просто да се придвижите непосредствено до вражеския червей и по някакъв начин да го изхвърлите във воден басейн или пък ако имате късмет при разположението, да видите сметката на двама противници с подходящо оръжие.

Опасявам се да не ме разберете погрешно – играта ми хареса, дори много, но може би не чак колкото сраженията на старите, двуизмерни червеи. Все пак не трябва да забравяме, че тя е едва първото заглавие от "новото поколение" и Team 17 със сигурност скоро ще ни зарадват с експанжън или продължение. Те винаги са се вслушвали в критиките на феновете си, така че не се съмнявам, че следващите игри ще бъдат още по-добри.

Warlords IV
Heroes of Etheria

Великолепно продължение на старата класика

■ Infinite Interactive/Ubi Soft ■ warlords4.ubi.com ■ P 450, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ походова стратегия ■ 1 CD

И тази игра има интересна съдба. Поредицата Warlords е създадена от австралийската компания SSG и се счита за класика в жанра. След направата на третата част обаче SSG навлезе в друга област и създаде двете стратегии в реално време Warlords Battlecry, след което отново се върна към оригинала и започна работа по Warlords IV.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Първоначалните картинки от разработката обаче показваха нещо съвсем различно от преди – нещо до немалка степен подобно на Heroes of Might and Magic. И така до януари 2003 г., когато SSG... се разцепва и Steve Fawkner – създателят на оригиналната Warlords, основава новата си компания Infinite Interactive. За разлика от много подобни случаи тук разводът явно е протекъл съвсем цивилизовано. Правата върху поредицата преминават в Infinite Interactive, след което концепцията е променена мигновено и окончателният вариант на играта се връща пак към първоизточниците. И трябва да ви кажа, че решението е било правилно. Защото новата Warlords IV е просто зашеметяваща!

А сега ми предстои много трудна задача. Трябва така да обясня всичко, че да стане разбираемо на тези, които до момента не са играли на



Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	9	9

▲ Сър! Превзехме града на Демоните!

Warlords... и при това без да стане скучно на ветераните. Може би ще започна ето така:

Играта Warlords IV е безкрайно лесна за научаване и безкрайно трудна за измайсторяване!!!

Причината е една-единствена – концепцията на играта се гради върху огромно количество числа. Цифри, цифри, цифри и пак цифри! Ако не ви идва отвътре да работите с проценти, най-вероятно тази игра няма да е за вас. Разбира се, не е никакъв проблем да я заиграете – и след известно време ще решите, че е скучна и повърхностна и не си заслужава загубеното време. Хайде сега гледам как доста от вас почват да се чудят – абе то за компютърна игра ли става въпрос или за олимпиада по математика? Ами не съвсем олимпиада по математика, но там някъде. Защото действието на тази игра се развива в царството на Негово Величество Процента! Без майтап!

Е, производителите твърдят че е в друго царство – в древната Etheria, където в продължение на хилядолетия съжителствали и воювали помежду си няколко раси. Тук не очаквайте нещо гениално ново – всички раси са измежду добре познатите ни хора, елфи, dwarves, undeads и няколко други, включително и dark elves. И както обикновено

пак тъмните елфи са в основата на конфликта...

който не е никак нов. Започнал е преди повече от 3000 години, когато принцът на елфите Mordaine се опитва да извика и подчини на волята си четири могъщи демона. Нещо се обърква обаче в магията и за Etheria настава трудни времена. Най-накрая демоните са прогонени, а принц Mordaine заедно с последователите си е прокуден от родните места. Така именно се появява и расата на тъмните елфи.

И сега обратно в наши дни. Орките, които винаги са причинявали неприятности в Etheria, започват да се държат странно. Те никога не са

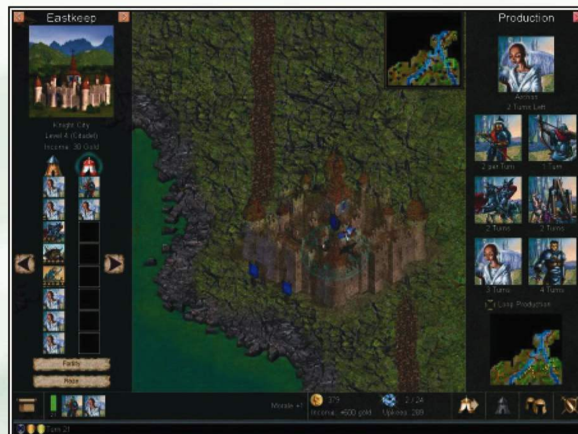


▲ Столицата на Warlord е атакувана.



▲ Мммм! Вкусно! Хора!

▲ Warlord Notch на вашите услуги. Глави сечем всякакви!



▲ Спешно се нуждаем от подкрепление!

били особено мирни и непрекъснато са нападали селищата на другите раси, за да грабят и рушат... Но сега атакуват най-вече древните библиотеки и отнасят всичките попаднали им старинни ръкописи. Това не може да не направи впечатление, тъй като четенето никога не е било сред любимите занимания на орките. Трябва бързо да се разбере каква е причината и какво се търси...

Оттук нататък остава съвсем малко – трябва само с меч и магия да завладеете немалка част от Etheria, преследвайки орки и други многобройни врагове, докато откриете какво става и на какво се дължи тази неочаквана любов на орките към азбуката...

Самата Etheria е разделена на провинции – точно както беше и в Warlords Battlecry II (всъщност това далеч не е единствената прилика – ще откриете многобройни други заемки, включително елементи от околната среда и цели units). Покоряването на някои от провинциите е задължително, тъй като това е част от куеста и ще ви насочи накъде да продължите търсенето. Покоряването на всички останали провинции е абсолютно доброволно. Те не са необходими за завършването на играта, но едва ли някой наистина ще се откаже от тях. Още повече, че съвсем както във Warlords Battlecry всяка покорена провинция освен задоволство ви носи и някакви допълнителни бонуси.

А сега да грабнем калашника... oops... меча и да започнем!

Първото ни действие е създаването на собствения ни Warlord. За разлика от предишните игри сега вече той е реална бойна единица, при това много силна. Но... абсолютно неподвижна! През цялото време си стои невъзмутимо в столицата и загубата му води до край на съответния сценарий. Вашият персонаж трупа experience points и качва нива след всеки сценарий – дори и след тези, които сте загубили. За всяко ниво получавате право на ъпгрейд на столичния град (забележете – САМО на столичния град) или на уменията на самия Warlord. Тези нива не са никак многобройни, така че трябва внимателно да избирате. Уменията на персонажа ни са четири на брой и трябва да ги определите в самото начало на играта, като изборът е между шест major abilities и шест minor abilities. Това дава общо 36 комбинации и практически необятни възможности за експериментиране. Можете да го направите специалист в една-единствена магическа сфера, да комбинирате два типа магия или да го направите чист боец. Трябва обаче непременно да го направите съответстващ и на типа раса, с която искате да играете (evil или good). Самите раси са общо 10 на брой, като за да се ориентирате бързо, производителите са ни подготвили един "компас" – кръг, от който с един поглед можете да се осведомите за взаимоотношенията и съвместимостта между различните народности.

И така, готови сме за битките – пред нас са цели 32 провинции за завоюване! Първата ни задача е сравнително скромна – трябва да отразим едно погранично нахлуване на орките, а накъде ще поемем след това зависи единствено само от нас.

А как точно трябва да направим това? Тези, които са играли предишните серии (Warlords III излезе преди цели пет години), ще познаят геймплея на оригинала. За да спечелите един сценарий, ще трябва да проведете многобройни сражения. Всички войскови единици (е, почти всички) се произвеждат от градовете. Не можете да създавате обаче нови градове, но можете да ги ъпгрейдвате до четири степени или да ги разрушавате. Град от четвърта степен може да произвежда до шест типа войски, от които най-висшият са... героите! Точно така, това е първата игра от поредицата Warlords, в която вече може сами да си произвеждате героите! Но това нововъведение е добре балансирано в геймплея – не се надявайте да създадете орди от герои, които за отрицателно време да пометат противника. Защото първо те се произвеждат много бавно, и второ – тези новобранци са с минимални умения и доста лесно стават жертва и на най-слабите противници.

След края на всеки сценарий можете да си запазите до три произволни същества за следващата мисия. Логично е тези същества да бъдат добре развити герои, но им прехвърлете и максималното възможно количество магически предмети.

А сега следващата особеност на играта – обърнете внимание на горните думи "произвеждат много бавно". Защото времето е единствената ви необходимост за това! Няма ресурси, няма злато, няма нищо!

Niente! Nothing! Само време – брой ходове за производството на всяка единица. Но за сметка на това трудностите започват след като сте я произвели!!! Защото всяка единица лапа злато за upkeep като невидяла! И то всеки ход, а единственият ви доста мизерен източник за пари са контролираните градове. Дали да произвеждате "бързи" многобройни и евтини единици? Или да се насочите към бавните и скъпи същества от висок ранг? Тук има нещо, което може да ви помогне – героите не изискват upkeep! При това дори и новобранците имат сравнително прилични бойни качества, така че армия само от герои не е никак за подценяване! Но това може да е само временна мярка, тъй като те се произвеждат много бавно и при това само от напълно ъпгрейднати градове от собствената ви раса.

Сега усещам как някои от читателите вече започват да се чудят.

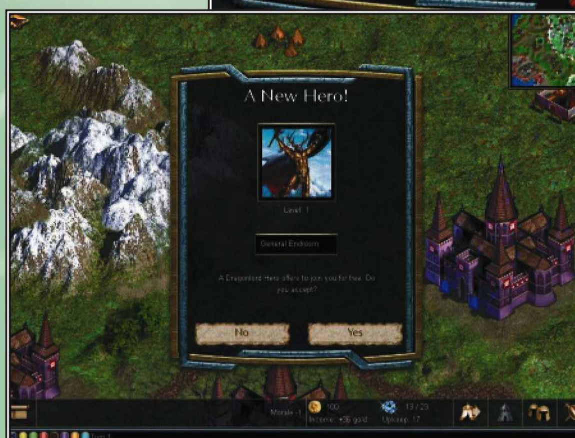
Плаших ги с много цифри и разни проценти в началото, а дотук нищо! Къде ли са скрили тия проценти?

Спокойно, стигнахме и до тях, и при това с една-единствена дума – битките!!!

Защото битките са напълно в духа на оригиналните Warlords и изходът от тях се подчинява изцяло на законите на статистиката! Прпозведените units могат да се групират в армии до осем броя и когато две вражи армии се сблъскат се отваря екранът за битка. Нападателите са винаги вляво, а защитниците отдясно. Самата битка се провежда като поредица от двубои. Нападател срещу защитник, докато един от тях падне, след което мястото му се заема от следващия. И така, докато една-та армия изцяло загине – отстъпление или частично унищожение е напълно невъзможно! По време на битка имате обаче две възможности да влияете на хода – като избирате всеки път кой точно unit да излезе на арената и като мятате магии.



Глави ще се търкалят и провинции ще бъдат завоювани.



Нов герой за нашата кауза!

Тук вече идваме и до процентите – защото много от битките се печелят не в самото сражение, а далеч преди него. Как ли? Ами не е никак просто. Защото абсолютно всяка бойна единица има някакви основни характеристики – "life points" и "combat", но има и една, две или дори повече допълнителни способности – abilities. Тези abilities са точно 39 на брой и всяка от тях може да има до пет степени! Добавете към това специалните abilities на самия warlord и фактори като морал и евентуални магии. На практика възможните комбинации са абсолютно неизчерпаеми и тук вече се проявява добрият военачалник. Защото няма непобедима армия – стига, разбира се, да се срещне с подходящ противник, разполагащ е необходимите умения. Между другото по време на битките човекът-играч винаги започва пръв – и това е един реверанс на производителите към компютъра. Ясно е защо – този, който е втори на ход получава шанса да избере подходящото противодействие и да "дръпне" напред още в самото начало.

Игралите на някоя от старите Warlords са запознати с този принцип на сраженията – но сега има съществена разлика. Преди максималният брой на наличните life points беше 4, а максималната стойност "combat" беше 14. Сега тези ограничения са премахнати и принципът, на който се провеждат битките, е променен. Изходът от една атака се изчислява, като се сравняват показателите "combat" на двамата участници и това решава дали има "hit" или не. Ако няма "удар", пак се нанася щета – но само една-единствена точка. При попадение обаче щетите са случайно число между 5 и 8 с 15% шанс за "critical hit" и точно 12 точки щета. Тук обаче има едно голямо "внимание!" – всички тези изчисления се модифицират според действащи магии, units и warlords abilities – а вече разбрахте какво огромно количество и колко многообразни могат да бъдат те. Добавете към това и показателя "морал", който дава шанс за втора атака, както и евентуалното наличие на герои, които със собствените си умения влияят върху цялата армия. Би трябвало вече да ви е ясно защо любовта към цифрите ще ви е от голяма помощ.

Няколко думи за магиите – разделени са на пет магически сфери. Необходима ви е мана, която бавно регенерира всеки ход. Абсолютно всички магии трябва да се "research-нат", за да могат да бъдат използвани; самите магии са постоянно действащи (искат upkeep от мана), бойни – действието им е само за една битка; еднократни – действат върху част или цялата карта, и summoning – доставящи ви units, за които трябва по-нататък да плащате upkeep, все едно че са нормално произведени.

И за да завърша, ще повторя част от това, което казах в началото. Тази игра няма да ви е интересна, ако не обичате цифрите и процентите и ако не съумеете да се ориентирате в многобройните специални умения на войските. Ако обаче тази джунгла не ви плаши, то играта Warlords IV ще ви се стори абсолютно завладяваща и напълно зашеметяваща!

MTV's Celebrity Deathmatch

Which celebrity do you want to kill today?

■ Big Ape Productions/Gotham Games ■ www.gothamgames.com
■ P3 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ Fighting ■ 1 CD

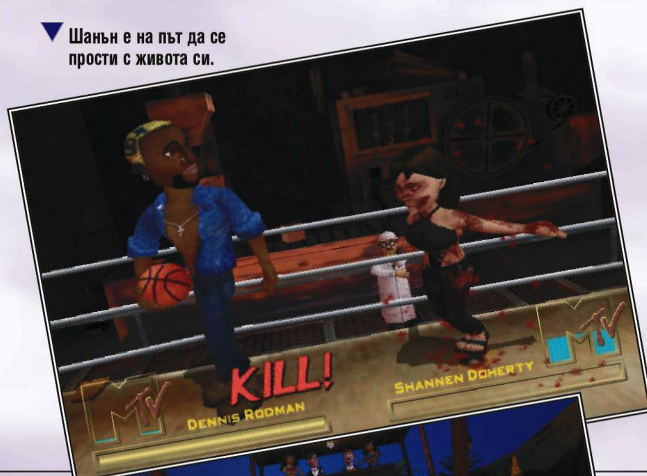
Вероятно повечето от вас са гледали Celebrity Deathmatch-овете по MTV, така че трябва да ви е ясно какво да очаквате от едноименната игра. За онези, които не знаят за какво става дума, съветът ми е да изгледат поне един епизод, за да се подготвят психически за това, което ще видят в играта.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Все пак ще приема, че има читатели незапознати с поредицата и, ако трябва да опиша с едно изречение Celebrity Deathmatch (CD), то това е игра, в която известни личности се спукват от бой в кеч мачове. Всъщност двубоите не са точно кеч, а по скоро здрав пердах с едно единствено правило: "Оцелелият печели!". Като казвам здрав пердах, не си представяйте тупалка, ала Mortal Kombat, въпреки че поне по количеството хвърчаща кръв и, като цяло, бруталните удари с най-различни тежки и остри предмети, то CD определено слага MK в малкия си джоб. Само че в цялата тази брутална атмосфера има една уловка... всичко е направено така, че да е смешно. А колко е смешно вече е друга тема, но бих казал, че всичко зависи от чувството ви за хумор.

В играта разполагате с общо 21 бойци (или 25, ако броим всички от групата NSync), повечето, от които са реално съществуващи известни личности, а другите са разни същества като човек-вълк, чудовището на Франкенщайн, едно извънземно и др. Играта дава възможност да си направите и собствен играч. Просто трябва да изберете модел, коса, вежди, лице, устни и т.н. Накрая му давате името на шефа си, някой политик, футболен съдия или гадното ви съседче и му счупвате коф... главата от бой.

Като споменах за чупене на глави, трябва да отбележа, че това е напълно възможно в тази игра. Например един от специалитетите на Денис Родман е да откъсне главата на противника си, да я подхвърли и да я сложи обратно на мястото и със забивка. Е, както вече отбелязах в началото, самите битки са правени да са смешни, така че не очаквайте красиви карате или кунг-фу движения. По-скоро ще видите бой с моркови, банани, кокали, ножове, баскетболни топки и т.н. Има няколко стандартни движения, като някой друг удар с ръка, крак или продължително въртене като пумпал. Също така и ритане на повален противник и скачане върху (по скоро до) него. Литрите кръв, които се изливат при всеки удар, и белезите и синините, които остават по играчите, са напълно в крак със съвременните тупалки. А наличието на довършителни движения си е чисто плагиатство:) Трябва да отбележа, че когато източите кръвта на противника, той няма просто да остане неподвижен и да ви чака да го убиете, а ще продължава да ви налага, като от време на време ще му се вие свят. Проблемът е, че така битката може да продължи вечно, ако не направите довършително движение... или не ви го направят на вас!



Шанън е на път да се прости с живота си.



Леле какъв голям... морков!

Самите бойци изглеждат като в MTV поредицата, напълно в карикатурен стил. Повечето от личностите трудно се познават, но има едно-две изключения като Мерилин Менсън, който няма как да не познаете по уникалния му външен вид. Репликите, които ръсят играчите и най-вече коментаторите са добро допълнение към забавно-бруталната атмосфера.

Макар и да са забавни, битките с всеки един играч омръзват горе-долу от първия път, така че щом минете всичките епизоди едва ли ще искате да играете в режима Deathmatch или поне не срещу компютъра. Виж, срещу някой (не)приятел си е друго, но и това надали ще ви задържи вниманието дълго време. Играта има още редица слаби страни, но изобщо няма да се впускам в описването им, тъй като, по мое скромно мнение, ще сте загубили интерес към нея преди да започнете да забелязвате какъвто и да било недостатък. Не ме разбирайте погрешно, ако ви изпадне играта, поиграйте я поне заради майтапа, но в никакъв случай не си давайте парите за нея.

В заключение искам да кажа, че тази игра не е за малолетни, заради насилието, кървищата и като цяло доста нецензурния характер на майтапите в нея. Но да не се заблуждаваме, защото всички тези неща ще са интересни именно на тях.

Графика
5
Звук
6
Геймплей
4
Общо
5


Ей на това викам аз касапница :)



■ Komani/Extreme FX
■ www.apocalyptica.net
■ P3 1GHz, 128 RAM, 3D Video с DirectX 8.1 хардуерна съвместимост
■ TPS ■ 2 CDs

НА ДИСКА

■ На диск 1 и на DVD-то към броя можете да намерите демото на Apocalyptica, което предлага цялото интро и първата мисия от играта.

Религиозен клонинг на Unreal Tounament



Нашият човек в героична поза след победата над злото.

Нивата в Apocalyptica са големи и разнообразни, но геймплеят определено куца.

Крайцерът Suneater е гордостта на дяволския космически флот. Минавате няколко нива на борда му.

Komani дебютират с игра, която излиза само за PC. Дори само тази новина бе достатъчна да привлече вниманието ми, защото японците са автори на едни от най-добрите конзолни заглавия през последните десетилетия. Дали обаче Apocalyptica отговаря на високите фирмени стандарти на Konami?

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

След инсталацията ви очаква помпозно интро, което обаче не разкрива много от историята на играта. А тя, историята, е меко казано странна и с ръка на сърцето си признавам, че аз така и не я разбрах 100%. Във всички случаи действието се развива в далечното бъдеще, където Сатаната (да, онзи същия Сатана с рогата, дето командва в Ада!) започва своята финална атака за окончателното покоряване на човешката цивилизация. Хората междувременно, както може и да се очаква, се ширят из космоса и са заселили доста планети, така че дяволът определено има насреща си доста апетитна плячка. И планът му вероятно би успял без никакви проблеми, ако не бяха едни футуристични кръстоносци, които естествено служат на Христовата вяра и не могат да допуснат такова адско развитие на нещата. В соловата кампания вие поемате ролята на един от тези 16 рицари на светлината и трябва да минете през серия от 18 мисии, докато спасите окончателно човешкия род от злото. Особеното при героите е, че те не са нормални хора. Всеки един от тях с е получовек-полукиборг с доста специални способности. По време на избора на вашия човек трябва внимателно да огледате и неговите показатели. Те са общо 4 на брой:

бързина, умения в близък бой, умения при стрелба от разстояние и магия

Последното е изключително полезно, защото ако вашият човек е оборудван с правилните заклинания, той може да се лекува, да предизвиква бури, които да разхвърлят враговете и доста други полезни неща :) След избора на кръстоносец следва и самият екшън. Той е от трето лице и се осъществява в доста приятно оформени нива. Визията на играта без да претендира за лидерска позиция в бранша, е повече от приятна, а самите нива са достатъчно големи. В началото имате 4 мисии на планетата Йерусалим, след което трябва да превземете дяволския космически крайцер Suneater, за да можете най-накрая да се изправите в решителна битка срещу самия Сатана. Самите мисии са доста необичайни за моя вкус. На практика Apocalyptica предлага варианти на Capture the Flag, Deathmatch, Bombing Run и почти всички останали видове игри, познати ни от Unreal Tournament 2003. Разликата е, че тук те са облечени в сюжетни мисии, а вместо бомба, да речем, носите зъбчато колело, което трябва да активира дадена машина. На друго място ролята на знамето от CTF пък се изпълнява от специален декодер, който ви е необходим, за да деактивирате енергийния щит около обсаден от сатанинската ар-

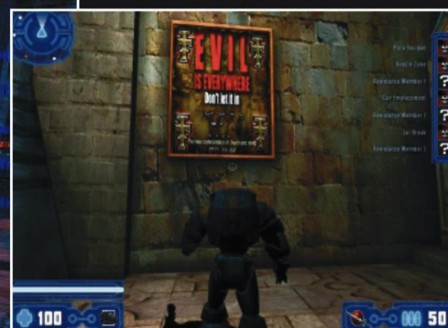


Противниците имат съвсем приличен изкуствен интелект.

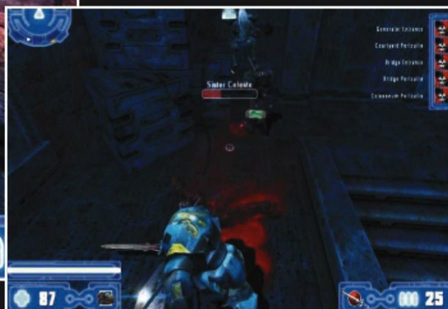


Това е първият бос в Apocalyptica. Истината обаче е, че той е доста безобидно създание въпреки ужасния си вид.

Рекламните билбордове в играта са изцяло в духа на религиозния сюжет.



Въпреки религиозните мотиви играта е изключително кървава.



мия град. Въобще геймплеят си е 1:1 с творбата на Epic, като разликите са в перспективата, която е от 3-то лице и други по-скоро козметични неща. Едно от тях са оръжията. Всеки един герой има на разположение някакво пушкало и меч. Пушкалото на практика влиза доста рядко в употреба, защото 90% от битките са си

чисти мелета, в които само мечът или магията могат да ви спасят кожата

Боят обикновено се води лице в лице и без добри умения по показателя "близък бой" ще ви бъде изключително трудно да минете играта.

В това отношение Apocalyptica е достоен конкурент на Serious Sam, като в случая гадовете и вашите съекипници демострират минимално по-добър изкуствен интелект от техните еквиваленти в хита на CroTeam. Въпреки това проблеми има. На едно ниво в столицата на планетата Йерусалим моята колежка сестра Селесте, вместо да ми помага, се заби в една стена и никоя земна или божествена сила не успя да я накара да се обърне и да се впусне обратно в екшъна. Това обаче все пак се случва относително рядко и не е чак болка за умиране.

Лошото при Apocalyptica е, че на играта ѝ липсва атмосфера. От една страна, соловата кампания в никакъв случай не е нещо невиждано, а доста екзотичният сюжет в никакъв случай не е толкова увлекателен, че да изиграете творбата на Konami заради него. От друга страна, авторите на играта очевидно доста се надяват да избият рибата в мрежовата опция в Apocalyptica. Честно казано, на мен ми е малко загадъчно как точно си мислят, че ще стане тази работа. Играта действително е прилична, но едва ли феновете на Quake и UT2003, към които е насочено това заглавие, ще зарежат любимите си игри, за да се правят на космически кръстоносци и да трепят чадата на дявола.

В интерес на истината аз поне си представях дебютната игра на Konami за PC по доста по-различен начин и разочарованието ми е доста голямо. Японците със сигурност могат много повече, както сме виждали многократно при техните хитове за PlayStation 2, а и PC-версиите на техни заглавия от типа на Silent Hill и Pro Evolution Soccer 3 са доста над средното равнище за съответните жанрове. Така Apocalyptica без да е лоша игра просто трудно се вписва в цялостната картина на каталога на Konami.

На пръв поглед уж всичко е наред

графиката е повече от прилична, музикалният фон е подходящ, нивата са достатъчно големи, разнообразие от персонажи не липсва, идеята с различните показатели на фигурите е атрактивна и на теория би следвало да ви кара да преиграете играта поне 2-3 пъти в солов режим, за да видите какви ги могат другите герои. Всичко това обаче не успява да сработи и да увлече. Поне при мен не се получи, а предполагам, че няма да съм единственият. Просто на играта ѝ липсва онова малко нещо, което различава посредствения продукт от хита, а именно атмосферата и тръпката да научите какво ще се случи на следващото ниво. В случая интригата е почти нулева. Още след втората мисия ще се усетите, че реално ви се предлагат модификации на мрежова игра с ботове, а това въобще не е оригинално. Самата история също е мъглява и абстрактна и трудно ще предизвика ентусиазъм. Така че в крайна сметка аз поне се надявам единствено провалът, наречен Apocalyptica, да не откаже Konami от разработката на други игри за PC, защото японците просто могат повече от това, което ни показват в тази игра!

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	6	5	6



V-RALLY 3

Ако не ви се чака Colin 4...

■ Eden Studios/Atari ■ www.vrally.com ■ Racing ■ 2 CDs
■ P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM

Графика	8
Звук	7
Геймплей	9
Общо	8

През последните години "портването" на конзолни игри към PC се превърнаха в обичайна практика. За съжаление не са малко случаите, в които търсенето на максимална икономия доведе до пускането на набързо "преоблечената" игра в компютърен вариант и то без съобразяване с особеностите на съответната платформа и съответните геймърски навици. Понякога това се оказваше пълен провал, но не и в случая с V-Rally 3...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg



Подобни панорамни гледки са отличителна черта за V-Rally 3.

Първата поява на V-Rally 3 беше за PlayStation 2. Творението на Atari предизвика някакъв интерес, но не можа да стане тотален хит. Това едва ли е учудващо, като се има предвид, че за тази конзола съществуват не едно и две прекрасни ралита. Близо година по-късно дойде времето и на версията за X-Box. Въпреки някои притеснения, в този вариант играта излезе след доста преработки. Бяха добавени някои неща, а и в графичен план имаше видими подобрения. Най-накрая бял свят видя и PC-вариантът. Ако трябва да сме точни, между него и този за X-Box особени разлики едва ли могат да се открият.

Сигурен съм, че още в първите минути ще осъзнаете, че V-Rally 3 е насочена както към тези, които харесват неангажиращите и сравнително лесните ралита с екшън ориентация, така и към почитателите на екстремния реализъм. Разбира се, тя е далеч по-трудна от безгрижното бръмчене по шосетата в стила на Need For Speed. Независимо от типа състезание, който сте избрали, колите се отличават със специфичното си управление, което изисква доста усилия и време докато бъде усвоено. В тази връзка трябва да се спомене, че ако сте решили да се правите на супер-пилоти, клавиатурата не е най-удачният избор. Достойното представяне в ралито предполага и идеално познаване на пистата. Стартовете по трасета с различна настилка, а и климатичните условия изискват да си "поиграете" с настройките на колата, така че да постигнете оптималното за съответната писта. За разлика от някои други заглавия тук всичко е обяснено напълно, така че вероятността да направите колата неуправляема е сведена до минимум.



Ралито преминава и по улиците на това красиво градче.

Игровите варианти са в две групи

В Quick Races можете да се пробвате да подобрите рекорда за време на конкретната писта, а в Challenges ви очакват конкретни предизвикателства, с които трябва да се справите. V-Rally Mode напобява добре познатия от други игри Career Mode. Вашата кариера започва от скромния ви офис. Макар да сте начинаещ пилот, вече имате няколко предложения да се включите към някои от отборите. За да се случи това, трябва да се явите на съответните тестове, в които да покажете на практика какво можете. Ако издържите, сте добре дошъл. Ако пък не, можете да се върнете обратно в Quick Races, да добиете нужните умения и по-късно да опитате отново.

Всички коли в V-Rally 3 са напълно истински и могат да се видят по ралитата из цял свят. Те са разделени на две категории – 2L – 4WD и 1.6 L – FWD. В първата група присъстват култови машини като Subaru Impreza, Ford Focus, Mitsubishi Lancer, Citroen Xsara или Seat Cordoba. Втората категория е изпълнена с по-непретенциозни и по-слаби като мощност возила от рода на Citroen Saxo, Fiat Punto, Opel Corsa и други. В играта има и трета категория. Това са бонус-колите, които в началото не са достъпни. Между двете категории има множество разлики и те засягат както динамичните характеристики на автомобилите, така и чисто субективното усещане при управлението им. Колите от "голямата" група се държат прекрасно по пистите, управлението им е много по-прецизно и при пилот с повече опит състезанието с тях е истинско удоволствие.

BIONICLE

...или новата серия играчки на LEGO

■ LEGO Interactive/Electronic Arts ■ www.lego.com/eng/bionicle/software.asp
■ P 600, 64 MB RAM, 32 Mb Video, 900 MB HDD ■ TPS ■ 2 CDs

Когато голяма компания като LEGO представя на пазара свой нов продукт, то тя обикновено изобщо не си поплюва. Сами по себе си Bionicle са само серия играчки, но за да се продават добре, е необходима солидна рекламна кампания, която тотално да промие мозъците на бедните зомбирани западни потребители. Затова на бял свят се пръкват Bionicle настолни игри, Bionicle игра с колекционерски карти, един Bionicle филм, а сега и Bionicle компютърна игра...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Честно си признавам, че не бях във възторг, когато научих, че ми се пада съмнителната чест да пиша статия по игра, вдъхновена от серия играчки на LEGO. Подобен род комерсиално-пропагандни заглавия обикновено се оказват толкова боклукчави, че единствената ми утеха, когато ги играя по задължение е, че след като довърша статията, тутакси ще ги затрия от харддиска си и никога повече няма да ги видя. За щастие, Bionicle не попада в тази категория и макар че няма да стане хит, поне не дразни играча със съществуването си. Тя се оказа съвсем прилична third person екшън – игра, в която дори няма чак толкова много чисто комерсиални или рекламни елементи. Вярно, всички същества в нея представляват различни нови модели играчки на LEGO, а главните герои са именно най-прословутите шестима Bionicles, известни като Тоа, но поне са ни спестени големите надписи "купи два, получаваш още един с отстъпка", които съм виждал в други подобни игри (не преувеличавам много, честно).

Играта Bionicle е разработена за PC и повечето конзоли (XBOX, PlayStation 2, GameBoy Advance, Nintendo GameCube) и по замисъл си остава най-близо до типичните конзолни игри.

Скачате, стреляте, громите врагове и събирате благинки и тъкмо почне да ви омръзва, стигате до следващото ниво или пък получавате възможността да играете с някой друг от шестимата герои. Известни критики мога да отправя към поведението на камерата, която в критичните ситуации винаги заставаше под неподходящ ъгъл. Вярно, предвидени са клавиши за ръчното й нагласяне, но просто на играча му трябва трета ръка, за да се възползва пълноценно от тях. Сюжетът остава на заден план и поне аз така и не схванах "кой съм и за какво се боря", докато не прегледах менюто Extras, в което могат да бъдат намерени описания на сюжета, героите, противниците им и дори трейлър на филма Bionicles. Не всички такива екстри са директно достъпни – напредвайки в играта, ще получавате нова и нова информация.

Музиката много бързо става досадна, но графиката е съвсем прилична като за конзолен порт. Малко странно изглеждат моделите на героите, които, както вече споменах, до един са лего-играчки, но след като минах няколко нива, това престана да ме дразни.

Макар че Bionicles вероятно се продава като детска игра, геймплеят й е достатъчно интересен както за малки, така и за големи. Като се замисля, може би най-младите играчи ще имат известни проблеми, тъй като играта все пак не е елементарна и има ситуации, предлагащи известно предизвикателство. Без да демонстрира някакви невиждани или изненадващи игрови елементи, тя е качествено направена и се играе леко и ненагсажиращо. Шестимата главни герои имат различни способности и специални атаки, а нивата доста често се разнообразяват с нови ситуации и интересни босове. Въпреки, че играта не ми доскуча, тя не ме и грабна чак толкова, че да я изиграя до край. Просто приключенията на бионичните супергерой-играчки някак си не са ми по вкуса...

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	6	7	7



Едно от първите по-сериозни препятствия е гигантски скорпион.


Падате ли си по сноубординг?

IN MEMORIAM

Оригинален и великолепен куест

■ Lexis Numerique/Ubi Soft ■ www.inmemoriam-thegame.com ■ P 333, 64 MB RAM, Internet Connection ■ куест ■ 2 CDs

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Главна Дирекция на Полицията, Париж, Франция. Протокол с показанията на г-н Ivan Arnaud, основател и Президент на SKL Network:

– Г-н Арно, бихте ли пояснили с се занимаваше вашият главен редактор г-н Джак Лорски през последните месеци преди изчезването си?

– Със случая Феникс.

– Случаят Феникс? Да нямате предвид серийния убиец, който бе безуспешно търсен от полициите на пет страни през последните 30 години?

– Да, точно така. Става въпрос за същия Феникс.

– Как е възникнал този внезапен интерес към събития с многолетна давност?

– По някакъв начин Джак се беше снабдил с една стара любителска кинолента. Формат Супер 8. Отказа да съобщи кой му доставил лентата, но на нея беше заснето младо семейство по време на ваканцията си през лятото на 1970 г. Джак беше убеден, че тази лента може да е ключът към откриването на убиеца.

– Каква е ролята на г-ца Карен Гижман?

– Бащата на г-ца Гижман също е сред жертвите на Феникс и тя реши да се включи в разследването като доброволен помощник и спътник на Джак. Доколкото разбрах след известно време служебната им връзка е прераснала и в емоционална връзка.

– Имате ли представа в какво точно се изразяваше помощта на г-ца Гижман?

– Да. Тя събираше данни и обработваше информацията, използвайки различни източници, включително и от Интернет сайтове. Нямате си представа каква информация може да се извлече от Мрежата, ако знаете къде и как да я потърсите.

– Кога за последен път се свързахте с г-н Лорски?

– На 4 февруари 2003 Джак ни изпрати отчета си. Пощенското клеймо беше от Венеция.

– Разкажете ни за Черния Диск и за видеокасетата, която сте получили.

– Отначало не подозирахме, че Джак е отвлечен. Като главен редактор на SKL Network той има пълна свобода да действа самостоятелно по своя преценка. Тогава получихме касетата. Тя съдържаше видеоматериал, очевидно заснет от самия Джак. Касетата беше изпратена от някой, подписал се като "Феникс". След няколко дена получихме и диска. Не успяхме да го разчетем, тъй като се изискват пароли, неизвестни за нас. Придружителното писмо към диска завършваше с думите "In Memoriam" и беше подписано отново от Феникс. Наехме най-добрият профайлър в Европа и след внимателен анализ на стила му той е убеден, че писмото е истинско. В писмото Феникс настоява компютърния диск да бъде размножен и копия от него да бъдат предоставени на всеки, който иска да се опита да разгадае загадките в него и да го разчете до края.

– Убиецът смята, че никой не може да се справи с неговите загадки, така ли? Ще изпълните ли искането му?

– Профайлърът е убеден, че Джак и г-ца Гижман са все още живи. След внимателен анализ на всички плюсове и минуси решихме да изпълним искането му. Надяваме се някой да успее да надхитри Феникс и наистина да открие информация, полезна за спасяването на похитените и за залавянето на Феникс. Не само това – решихме да помогнем на всички, които искат да си

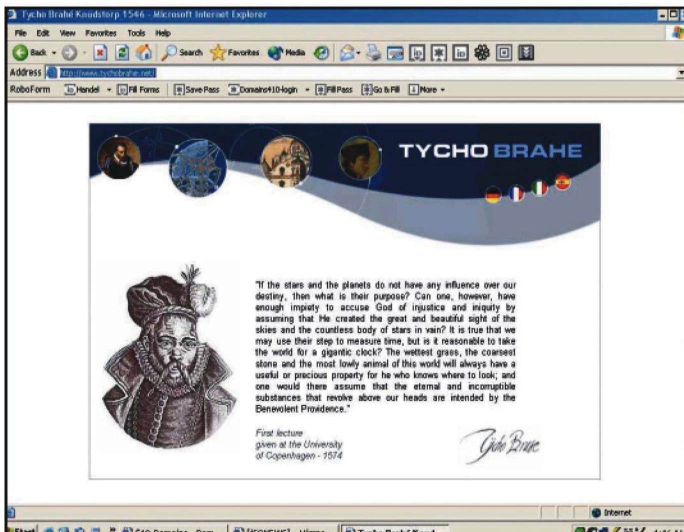
ТЪРСИ СЕ



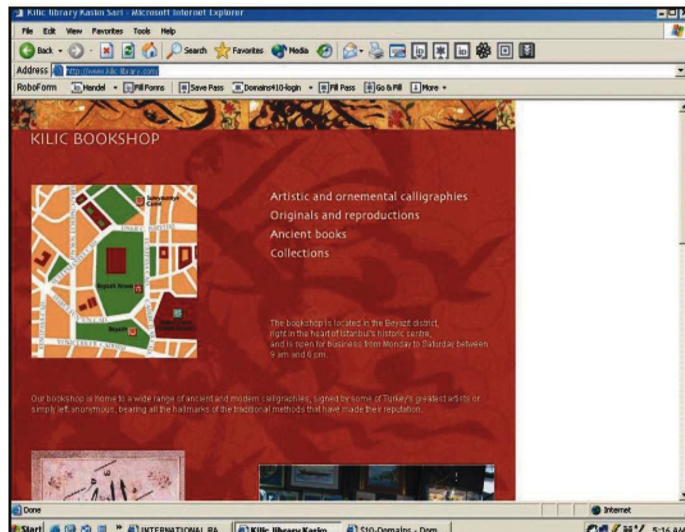
Име: Jack Lorski
професия: журналист
месторабота: SKL Network
възраст: 40
височина: 1,79 м
тегло: 76 кг
отличителни белези: кафява коса, сини очи
националност: поляк
В неизвестност от 4 февруари 2003 г.
Последно известно занимание: разследване на серийни убийства, датиращи от 1970 г.

Име: Karen Gijman
професия: илюстратор
месторабота: свободна професия
възраст: 32
височина 1,67
тегло: 47 кг
отличителни белези: руса коса, сини очи
националност: холандка
В неизвестност от 4 февруари 2003 г.
Последно известно занимание: помощничка на журналиста Jack Lorski (виж обявленията за изчезнали лица) в разследването на сериен убиец.

Който има каквато и да е информация за местонахождението на някое от горепосочените лица, моля да съобщи в най-близкия полицейски участък или в офисите на SKL Network. Възнаграждение.



Астрономия и Феникс?



Астрономия и Феникс?

премерят силите, като на официалния ни сайт ще публикуваме всяка достъпна допълнителна информация. Освен това за по-голямо бързодействие голяма част от информацията ще бъде изпращана незабавно чрез електронната поща.

– Разбираме вашите мотиви. Но ние като представители на реда и закона се опасяваме, че дисковете могат да попаднат в неподходящи ръце – например да бъдат видени от деца или дори да подтикнат други потенциални престъпници.

– Взели сме предвид тази опасност. Никой няма да може да стартира диска и да види съдържанието му, ако не е получил персонална парола от нас. И за да не губим скъпоценно време, всяко оторизирано лице ще може да получи паролата си незабавно чрез електронната си поща.

– Благодарим ви, г-н Арно, за съдействието. Това засега е всичко.

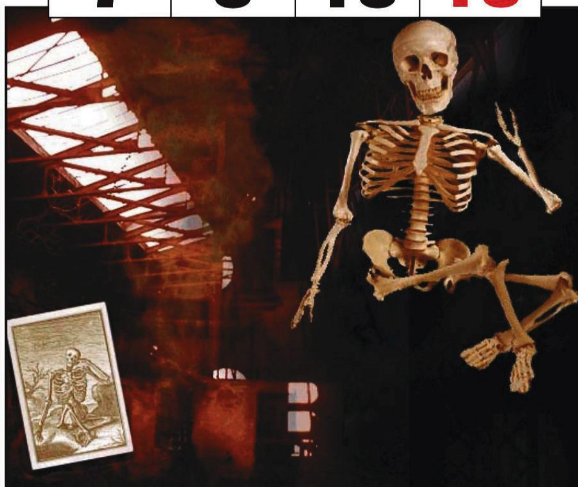
Така. Феникс е най-умният от всички, нали?

Или може би има друга причина за съставянето на загадките? Ще можете ли да ги разгадаете? Живи ли са Джак и г-ца Гижман? Ще успеелете ли да ги спасите? Какво се е случило преди повече от тридесет години? Какъв е смисълът на фразата "In Memoriam"? Цял куп въпроси, които очакват отговор. И той е заровен някъде дълбоко сред купищата информация на диска, който току що получихте с обедната поща.

За да си премерите силите с Феникс обаче освен компютър, ще ви трябва и достъп до Интернет. Защо ли? Помните ти каква беше работата на г-ца Гижман? Да събира информация от Мрежата и да я анализира. Защото в Мрежата може да се намери всичко – стига да знаеш къде да го потърсиш и как да го интерпретираш!

Точно така – няма да може да решите повечето загадки, ако не разполагате с

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	10	10



валиден е-майл адрес и достъп до Интернет

Чрез електронната поща ще получите своята парола за достъп (запишете си я на място, недостъпно за непълнолетни съгласно указанията на полицията), след което се запознайте с първите загадки на тайнствения Феникс. За да се справите с тях, ще трябва да посетите многобройни (действително многобройни) Интернет сайтове и редовно да обменяте информация със SKL Network и други помощници из цяла Европа. Ще ви помогне търсачката Google.com, защото кой знае какво може да изскочи, когато заложите като ключове дума някоя странна фраза? Ако се справяте добре, ще получите достъп и до допълнителни видеоматериали, а за да ви е полесна работата с диска, екипът на SKL Network се е погрижил за включи в него и специален интерфейс, който да ви позволява изпращането не електронна поща и зареждането на интернет сайтове без да напускате играта. Между другото от Мрежата може да се получи не само информация, но и да се изтеглят полезни програми, особено ако откриете някой подходящ "warez" сайт. Не е за вярване колко може да напредне декодирането на диска, ако намерите подходящата програмка.

Много оригинален и много добър куест! Но и никак не е лесен. С други думи – препоръчително занимание за всеки истински куестаджия!


Пазарният площад в Рощок.


Кажете си молитвата да не ви срещне пират.

Patrician III Rise of the Hanse

Нова игра ли? По-скоро експанжън!

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	9	9

■ Ascaron Entertainment ■ www.ascaron.com ■ симулация
■ P 233, 32 MB RAM, 8 MB Video ■ 1 CD

Очаквах с нетърпение тази игра. След превъзходната втора част предполагах, че тази нова тройка ще бъде нещо съвсем великолепно. Е, тя е... но аз въпреки това съм до известна степен разочарован. Защото не бих могъл да кажа че тази уж нова игра е наистина нова. Всъщност това си е почти старата Patrician II, като са внесени само сравнително дребни изменения най-вече свързани с предложения на феновете.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Разбира се, Patrician III си остава великолепна политико-икономическа симулация. Дори и никога да не сте чували за нея, от самото заглавие би трябвало да сте наясно каква е тематиката ѝ – славните години на Търговската Ханза. Този икономически съюз на градовете, разположени по бреговете на северните европейски морета, е изиграл огромна роля за развитието на европейската икономика и политика през средата на миналото хилядолетие и ролята му е западнала едва когато Новия Свят става източник на огромни богатства и фокус на интересите на европейските нации.

И забележете – на няколко пъти споменах "политика"

Защото игрите от тази поредица нямаше да са толкова интересни, ако всичко се свеждаше единствено до трупане на пари и богатства. Прочетох немалко статии, в които повърхностни автори пишеха "абе, там купуваш разни неща, продаваш ги, после пък строиш работилници... абе, там търговия някаква". Да, в тази игра строителство, производство и търговия са в основата на печеленето на пари – но тази печалба не е цел, а средство! Защото парите, или по-точно многото пари са абсолютна необходимост, за да направите политическа кариера – но далеч не са единственото! Настина в началото нещата си вървят автоматично – трупате злато и се катерите по социалната стълбица (така беше и в Port Royale). Не е проблем дори да се изкачите доста нависочко... откъдето ще започнат и истинските ви трудности. За да се изясни това, ето няколко предварителни думи за Ханзата. Тя не е била съюз в истинския смисъл на думата – а по-точно икономическо сътрудничество. Целта на това сътрудничество е било градовете да използват уеднаквени митнически правила с цел минимизиране на препятствията пред взаимноизгодната търговия. За да функционира това сътрудничество, кметовете на градовете-участници са образували Съвет на Ханзата, където всички решения са били вземани чрез гласуване. Имало и недоволни, а имало и градове, които не спазвали някои от решенията – и Съветът съответно ги наказвал, включително и с налагането на търговски бойкот. Работата на този съвет се организирала от неговия Старейшина (Alderman). Доколкото си спомням исторически този пост се е заемал от представителя на град Любек (е, може и да бъркам). В играта Patrician III обаче тази длъжност е изборна – и това е висшата политическа длъжност, до която може да достигнете!



Събрание на Съвета на Ханзата.

За да бъдат нещата още по-трудни и интересни, производителите са се постарали да ни предложат и няколко допълнителни сценария. При тях трябва да постигнете някакви конкретни показатели и то за определено съвсем кратко време – и ви гарантирам, че това също не е никак лесно.

Ето няколко думи за тези, които сега за пръв път срещат това заглавие.

Вече сте разбрали, че за да постигнете каквото и да е било, ви трябват пари – и то много

Основният начин за спечелването им е чрез търговия – главно по море. Естествено трябва да купувате евтино и да продавате скъпо – но това никак не е лесно. Играта Patrician предлага една от най-интересните "икономически" системи за търговия и ценообразуване. При това е достатъчно елементарна, за да бъде схваната бързо и от хора без икономическо образование, и същевременно е почти "като истинска"! В играта се купуват и продават няколко десетки вида стоки – от суровини до преработени изделия. Всеки град има някакво потребление на съответната стока. Ако се натрупат достатъчно запаси от тази стока за повече от двуседмичните нужди, цената пада стремително; ако обаче запасите намалеят под едноседмичното потребление, цената скача; и ако съвсем привърши, първият търговец, който успее да я докара с кораба си, ще направи голям удар! Забележете обаче думите "първият търговец" –

защото животът в Ханзейските градове си тече и без вашата намеса

Освен вас има още много други търговци. Те също се стремят да докарат липсващи стоки и да получат добра цена за изделията си и това прави целият този пазар невероятно динамичен и интересен. По тази причина няма да можете да натрупате солидно богатство, ако не си осигурите редовен източник на евтини стоки – а това може да стане само ако си ги произведете. Във всеки Ханзейски град могат да се произвеждат по 3-4 вида основни продукти плюс още 2-3 вида допълнителни (с 2/3 производителност). По тази причина обикновено се налага в един град да инвестирате за добиване на суровината, а в съвсем друг град да построите работилниците за изработване на готовите изделия. След това пък трябва да продадете готовите стоки – и това трябва да стане по-малко в няколко различни града. Самата търговия се извършва основно чрез кораби и за щастие производителите са създали невероятно добра система за автоматизиране. Вашите капитани на кораби могат да обикалят последователно пристанища и да купуват или продават определени количества стоки на минимални или максимални цени, както и да ги оставят в местните складове или обратно – да натоварват от тях някакви количества. И тук се появява другото превъзходно изпипано нещо – търговските ви представители. Те управляват търговията на сушата и могат да разпродават по-малко докараните с кораби стоки, изчаквайки показване на цената. Могат да правят и точно обратното – да "дебнат" пристигането на други търговци в града и бързичко да изкупуват необходимите ви изделия докато цените все още са ниски и изгодни.

▶ Това е територията на славните ви подвизи.



▼ Започвате да ставате известен.

В Patrician III е предвидена и възможността за търговия по суша - но само по фиксирани търговски пътища и при това трябва да разполагате със складове и в двете крайни точки. Освен това една друга новост според производителите е възможността сам да си основете два изцяло нови града.



◀ Парите са важно нещо, но не трябва да се занемарява и личният живот.

▲ Молитвата не помогна - срещнахме пирати.

И сега пак се връщаме на политиката. Започнали сме да печелим пари, но никой не ни обръща внимание. Какво да правим?

На първо място – трябва да следим внимателно за репутацията си

Цял куп действия може да я накърнят сериозно, а дори може да бъдете наклеветен и да си изпатите съвсем без причина. Ако обаче внимавате и не правите нищо нередно (разбирай – не са ви хванали да правите нещо нередно), и ако си връщате навреме заемите, репутацията ви бавно, но сигурно ще започне да се повишава. Обикновено това повишаване стига, за да изкачите автоматично първите стъпала по социалната стълбица, но отнякъде нататък вече няма да е достатъчно. Ще се наложи вече да положите много по-специални усилия – да финансирате флотилии за преследване на пирати и за разкриване на далечни нови пазари, да строите обществени сгради, да правите дарения на църквата, да финансирате градски празненства и какво ли още не. А когато вече сте в самото подножие на върха и наближава денят за изборите – е, няколко поднесени по подходящ начин сумички могат да ви осигурят тези така необходими ви гласове. Но не си мислете, че след като сте станали вече кмет всичко е наред – кметският пост ще ви донесе само повече грижи и задължения – и многобройни конкуренти, които ще следят всяка ваша стъпка и с удоволствие ще ви подлеят вода на следващите избори...

Колкото и Patrician III да прилича на предшественика си, това все пак не е абсолютно същата игра. Производителите са променили няколко подробности и са отстранили няколко недостатъка. Някои от тези промени вече са изпробвани в Port Royale, а други са изцяло нови. Трябва обаче да сте доста навътре в играта, за да ги усетите и тук не е мястото да ги описваме; с тези изменения обаче Patrician III е станала почти перфектната игра. Игра, която в никакъв случай не трябва да се пропуска от всички фенове на жанра.

SWAT 3

КАК ДА ГИ ПУСНЕМ?

Необходим е ъпдейт до последната версия (1.6), който включва и мултиплейър възможност. След това трябва да копирате модовете в директория "mods" на SWAT 3, и да стартирате "mod.exe". Единственият проблем е, че трябва да играете в мултиплейър режим.

SWAT 3 MODs



Някои от новите попълнения в екипа.



"Агенти" в действие.

Всеизвестно е, че има начин да се вдъхне нов живот на старите игри - модовете. От друга страна, когато става дума за реалистични тактически шутъри, едно от имената, които изплуват, е SWAT 3: Close Quarters Battle. С оглед на филма, който тече по кината в момента, и на очакваното в близките месеци следващо заглавие от поредицата - "SWAT: Urban Justice", реших да ви представя някои от по-интересните модификации за тази леко поостаряла, но все още увлекателна игра.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Както може да се очаква, повечето модове представляват пакети с нови оръжия, скинове, или карти. Интересното е, че Sierra е сложила някои от по-интересните такива на официалния сайт на играта, така че не е нужно да се търсят много. Към ъпдейта версия 1.6 са включени и два други мода – Classic Gunshots и Commander Pack. Първият подменя звуците на оръжията, правейки ги по-реалистични. Той не е особено интересен, но другият съвсем определено обира точките, като добавя нови оръжия, камуфлажни окраски, скинове и т.н. Дори и само той е добра причина да си качите ъпдейта до версия 1.6, тъй като значително разнообразява усещането от SWAT 3.

Няма да се спирам подробно на новите мисии, само ще спомена, че на официалния сайт има точно десет такива, и тази цифра съвсем не е малка. Действието се развива на летище, библиотека, поща, метро, и др. локации от ежедневието ни.

Като изключим тях са включени пакети с мъжки и женски персонажи, както за терористите, така и за SWAT-аджиите. Тъй като в мултиплейър може да се играе и от двата отбора, това е голям плюс. Те са достатъчно изпипани, и включват дори и т.нар. "агенти", които са облечени в стилни костюми и носят слънчеви очила. Оригинално, нали?

BBE_Naval Ops също е един нелош пакет от скинове за играчите, който включва действителното облекло на BBE, холандски екип за специални операции, както и някои нови оръжия. В SAWM249 пък ще намерите една "играчка", която по принцип не пасва на концепцията на SWAT – картечницата M249. Firepower vol. 1 добавя щурмовите пушки TAR-21 и L85A1, които са моделирани доста детайлно. Аналогично ще имате възможност да добавите гранатомет M79 към играта си, както и един куп други оръжия.

Изглежда към SWAT се присъединяват и манекенки...



От друга страна, съществуват и

"геймплей" модовете

Един от най-интересните е Hysteria. Изключително малък като размер (малко над 100k), той увеличава количеството кръв в играта, повишава здравето на играчите, скорострелността на оръжията, и като цяло превръща SWAT 3 в относително лек и безгрижен екшън. Разбира се, който иска да играе такъв тип игра, надали ще се насочи точно към това заглавие.

Освен изброените промени, повечето модове включват и собствени анимации, например начина, по който персонажите държат и презареждат оръжията си; reticule-и, т.е. мерници, както и всевъзможни аксесоари и видове муниции. Въобще при малко повече старание SWAT 3 се превръща в нещо съвсем ново.

За разлика от практически всички останали игри, тук могат да се използват много модове едновременно. През Mod Selector-а можете по изключително прост начин да изберете всички, които искате да бъдат активни, след което стартирате играта. И това е всичко. Както вече казах, тези модификации са активни само в мултиплейър режим. Не е проблем да ги използвате дори и да нямате къде да играете в мрежа, просто създайте lan server в cooperative режим. Ще играете мисиите точно както и в сингълплейър, дори ще имате възможност да включвате и ботове.

Като цяло горещо препоръчвам на всички да поиграят отново (или за първи път) SWAT 3 и да видят какво удоволствие е мултиплейърът ѝ.

MOD NEWS

Първи мини-мод за Half-Life 2

http://www.half-life.ru/



Както най-вероятно ви е известно, преди време анонимен хакер открадна source кода на предстоящия хит Half-Life 2. Valve излъгаха, че е откраднатата незначителна част от кода и в опровержение на това твърдение беше пусната работеща версия на играта в интернет. Там много геймплей няма да видите, само техническки демота, новите възможности на графиката и т.н. Това даде повод да се създаде първият мод за HL2 – той портва картите и оръжията от първия Half Life във втората игра. Не е кой знае какво, но пък е приятно да видите добрата стара Black Messa в по-красив вариант.

Half Quake Amen

http://www.mods.moddb.com/ /298/?start=10

Една много странна модификация. Тук няма да видите 512x512 текстури, нито каквито и да било цветове. Само черно, бяло и сиво. Нищо друго. Сюжетът е в стил Стивън Кинг и основната идея на мода е една – садизъм, колкото се може повече садизъм. Всички са срещу вас, нямате нито един приятел. Ще ви хвърлят от огромни височини, ще ви задушават с отровен газ, ще ви удавят, ще ви горят жив. На места ще намирате дневниците на вашия



предшественик в този откачен свят и там много добре е описано, как той бавно, но сигурно губи разсъдък. За да изпълнявате зададените ви мисии, разполагате с MP5, арбалет и много добър меч, вместо познатата ни щанга. Най-често ще използвате меча, защото амунициите свършват бързо, а чудовищата са мноооого. Ще трябва да се научите да мислите тактически. Нивата са много добре направени, с изключително много движещи се предмети. Музиката силно наподобява тази от Silent Hill 2. И за завършек – играта няма Happy End. Просто ще ви предложат 20 оригинални начина да умрете :) .

UT 2003 Troopers

http://www.ut2003troopers.com/



Вдъхновен от оригиналната Star Wars трилогия, този мод ви запраща на някои от най-интересните и добре познати на феновете локации от света на SW. Ще можете да посетите Yavin IV, Мос Айсли, Звездата на Смъртта и много други. Режимите на игра са добре познатите Capture The Flag, Team Deathmatch, както и по-интересният Objective Deathmatch, който наподобява Assault-а от обикновения Unreal Tournament. Оръжията засега са малко, само 5 на брой + 1 граната. Присъстват три бластера и две пушки, като почти всички са ви добре познати от Jedi Knight серията. Модът все още е в бета стадий и можете да изтеглите втората му версия от посочения по-горе адрес.

Unreal4Ever

http://www.planetunreal.com/ /u4e/downloads.htm

Модификация, подобна на популярните Action Half-Life и Action Quake, само че за Ut2k3. Единственото нещо, което е добавено, са нови оръжия, но не какви да е. Можете да намерите всичко от дъвки, през M16, та чак до стария познайник от Quake BFG, но този път не BGF10k, а BGF20k :). Наскоро беше пусната първата му версия и мога да кажа, че е изключително забавна. Други оръжия, които фигурират във впечатляващия арсенал, са: Doll, Railgun2, Howzy, LiteSword2, Vulcan Chaingun и много други. Струва си тегленето!

Multiplayer RPG мод за Half-Life

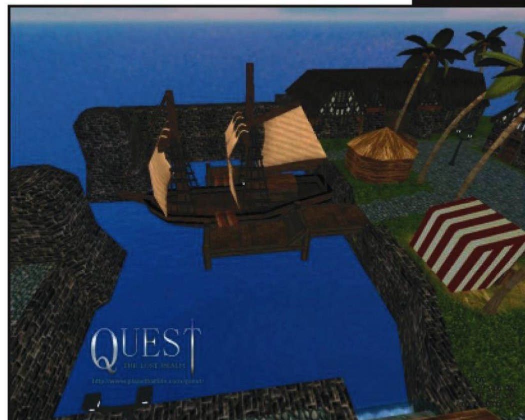
http://www.planethalflife.com/quest/

Опростено hack&slash RPG, базирано на енджина на HL. Ще можете да си избирате един от 5 вида герои, няма да има никакви perks, feats и т.н., нито подкласове, а действието ще се развива във Lost Realm. Всичко ще прилича на Diablo, ще се размотавате, изпълнявайки простички questo-ве, събирате предмети и убивате чудовища. Скиловете, които ще можете да подобрявате, ще са същите като в Diablo – Dextirity, Vitality, Strenght и Inteligence. Все още няма достъпна версия за download.

Modern Mod Alpha за GTA Vice City

http://www.parcata.data.bg/GTA%20VICE%20CITY-Modern%20mode%20/

Това е мод, който подменя моделите на повечето коли и мотори в Vice City, както и леко променения интерфейс. За момента модът е в алфа стадий на разработка, но могат да се видят интересни решения. Съществува версия и за обикновената GTA III, но там се наблюдават проблеми с съвместимостта на някои машини, затова не го публикувам тук. Благодаря на parcata, че е качил модификацията и в българското интернет пространство.



Ексклузивни първи картинки от

MAX PAYNE 3

EVEN OLDER AND MEANER

Финландските разработчици от Remedy са готови да спазят обещанието си от кредитите на Max Payne 2. Те ще продължат среднощните приключения на детектива, но са си взели бележка от основната критика в ревютата на втора серия, а именно краткостта на играта. В Max Payne 3: Even Older and Meaner (Макс Пейн 3: Още по-стар и по-зъл - бел. пр.) ченгето ще разследва не един, а цели четири случая, които по неизвестен към момента начин ще се окажат свързани в мащабна контролирана конспирация.



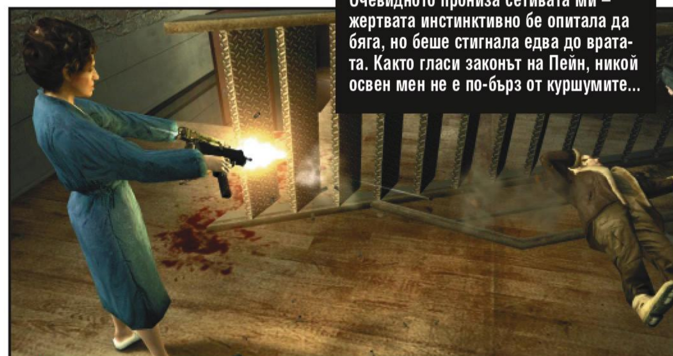
Случай 1: Законът на Пейн

Убиха жена ми, убиха дъщеря ми и Мона също убиха. Монотонното ми мрънкане бе в състояние да вбеси дори камъните в бъбреците ми. Съдбата се умори и реши да ме изненада. Този път се започна със смъртта на мъж. Очевидното прониза сетивата ми – жертвата инстинктивно бе опитала да бяга, но беше стигнала едва до вратата. Както гласи законът на Пейн, никой освен мен не е по-бърз от куршумите...



Случай 2: Американската мечта: Презареждане

От управлението ми назначиха партньор. Новобранец с големи амбиции и малко опит. Досаждаше ми, пречеше ми, исках да се разкара на всяка цена. Споделих го с него, но без да наранявам чувствата му: "Чупката, заек, хващай пътя!".
И той изчезна с пистолета ми преди да се усетя. Намериха го "забравен" до трупа на някакъв нещастник. Отново ме натопиха за убийство, което не съм извършил. Импресариото ми водеше преговори с Remedy за нова биографична игра и направо пощуря: "Това е велико, Макс, не разбираш ли? Третите серии са успешни, когато отново и отново се експлоатират събития от миналото! Ще бъдеш много богат!".
Да, щях да постигна американската мечта, но без жена ми, малкото ми момиченце и без Мона, разбира се.



Междинно ниво тип "поредният кошмар"

Новината, че Мона не е мъртва ме разтърси. Исках да я видя. Трябваше! Успях да открадна адреса ѝ от агенцията за защита на свидетелите и се запътих към бараката, в която живееше със съпруга си. Отвори ми сбръчкана лелка с ужасна прическа.
– Мона?!?
– Все същият ангел си, Макс. – усмихна се тя и дръпна от цигарата си без филтър.
– Какъв е тоя, ма? Донеси ми още една бутилка! – подвикна някой от другата стая.
– Пак ли си пиян, свиньо? – отвърна му... Мона (?!?), след което изпразни два пълнителя в биреното шкембе на вече бившия си. – Докато смъртта ни раздели, скъпи...
Да, това бе Мона! Променена външно, но с все същия дух на хладнокръвен убиец. Обичах я още повече, посегнах да я взема, но се събудих.



Случай 3: Забранени игри

Прибирах се у дома, когато се разминах със съседското хлапе. Ужасяваше ме. Невинните му очи изглеждаха неестествено за огромния му ръст. Днешните деца бързаха да пораснат. Каква ирония! Аз пък исках да съм отново дете, да не се бях женил и да не бях срещал Мона. Ох, Мона! Изстрелът, който ми я отне, отново проехтя в ушите ми. Не, друг беше. Хлапето стреляше по непознат, за да открадне колата му. Обвини биографичната ми видеоигра. Исках да го убия!



Случай 4: Тежкият избор

Десетки, стотици, хиляди. Всички бяха мъртви. Заради мен. Аз бях и ченгето, и съдията, и екзекуторът. Нямах право. Усетих се по-стар и по-зъл от всякога. Призрачните сенки от кошмарите ме настигаха и придобиваха ясни очертания под оскъдната светлина на нощта. Агенти на ФБР?
– Не, Макс, агенти на Матрицата. – отвърнаха непознатите с тъмни очила и елегантни костюми. – Ти издържа теста и трябва да дойдеш с нас.
Очаквах някакъв по-особен обрат преди финала, но това надмина очакванията ми.
– Ако стана агент, ще мога ли да разчитам на Kung Fu MOD? – попитах плахо.
– Естествено, ще можеш да правиш и онези тежкарски чупки в кръста, за да избягваш куршумите.
Можех да тръгна с тях или да не го направя, но независимо избора, щях да си остана виртуален герой във виртуален свят. Аз вече бях в матрица, вдъхновена от тяхната Матрица! Имах ли реално избор?

Най-добрите Counter-Strike отбори в България



Тодор Мусев

Скъпи приятели,

Имам удоволствието да ви представя реализацията на една стара и най-накрая осъществена идея, а именно нова рубрика, посветена единствено и изцяло на родните геймъри. Тук ще се пише за успехите и ще се коментират резултатите и постиженията на "нашите" момчета – независимо дали са постигнали нещо значимо у нас или в чужбина; във всеки брой на списанието ще се постараем да представим по един отбор, постигнал нещо стойностно през месеца, като няма да се ограничим само със софийските състави. Започваме рубриката като наблягаме на познатата ви игра – Counter-Strike – не заради друго, а като желание от наша страна да помогнем за изграждането на постоянни по състав и в амбициите си отбори, които да развяват гордо българския трибагреник. Разбира се, знаейки за доказаните успехи на момчетата, играещи WarCraft, си запазваме правото и декларираме желанието да списваме и материали за тях.

Първият отбор, който ще ви представя, е този на клуб „Connection" – cNc; спрях се на него поради това, че той представя България не само на отминалите Световни Кибер Игри в Сеул, но и на редица други международни турнири в Европа.

Състав

Георги Стоянов – G.Stoyanov

капитан на отбора, спортист по душа, дисциплиниран и гонещ до последно победата. Понякога много строг в отношенията си с останалите, той е този, който вдъхна увереност в състава. Присъедини се към отбора в началото на юли, като за по-малко от седмица успя да въведе ред и правила по време на тренировките и състезанията; останалите му се отплатиха подобаващо – третото място на силния турнир AMD „PGChallenge 2003", проведен в Чехия. Притежава голям опит – играл е в отбора на MoD, с който взе участие на WCG 200", както и в тези на C – 35 и Cb. Успя да въведе стила – "дори и да не съм прав, ще ме слушате" и като че ли това беше ключът към успеха – спечелването на квалификациите за WCG 2003 и достойното представяне на отбора в Корея. Учи в 57-мо СОУ, XI клас, като интересите му не се ограничават с играта – не по-малко се интересува от жени и спорт.

Виктор Герганов – JumpAround

Попаднал някак си случайно в отбора, бързо успя да спечели уважението на съотборниците си и с тяхна помощ се доразви като играч. В момента се наема с "черната" работа по време на състезанията, а индивидуалните му качества често го превръщат в скрития коз на отбора. Усмихнат, когато трябва, и сериозен при необходимост, той се явява като барометър за играта и настроението на съотборниците си. Посещава 15 СОУ, XI клас, а когато не е зает с почитателките, предпочита да чете книги или да гледа филми.

Александър Недков – St1nk3r

Човекът "усмивка" в отбора. След много успехи в състава на MoD,финалист и на WCG 2002, играл продължително с Г.Стоянов, както и в отборите на yH, nL, Virtus , реши да замени „Counter – Strike" с „War Craft", но не за дълго; помолен да играе вместо отсъстващ член на отбора по време на турнир, той отново се сети какво е MP5 – Navy... Много бързо се сработи с останалите, направи добри рундове в Чехия и вече е неразделна част от отбора. Учи се в 22 СОУ, 11 клас. Ако има свободно време, го прекарва с приятели; иначе е голям поспаливец.

Мартин Чепилов – Dob1

Един от основателите на отбора. Универсален играч, правещ чудеса срещу противниците – не са един или два случаите, когато сам е решавал рундове или игри. Точен стрелец, според някои – най-добрият, постепенно доби психика и опит. Дано амбициите му се реализират и поведе останалите в предстоящите турнири. Не можа да участва в „AMD PGChallenge 2003", но смята да бъде сред победителите в следващото издание на турнира. Мечтае да е в елита на Европа, а и има нужните за това качества. Учи в 47 СОУ, X-ти клас.

Павел Константинов – Botlike

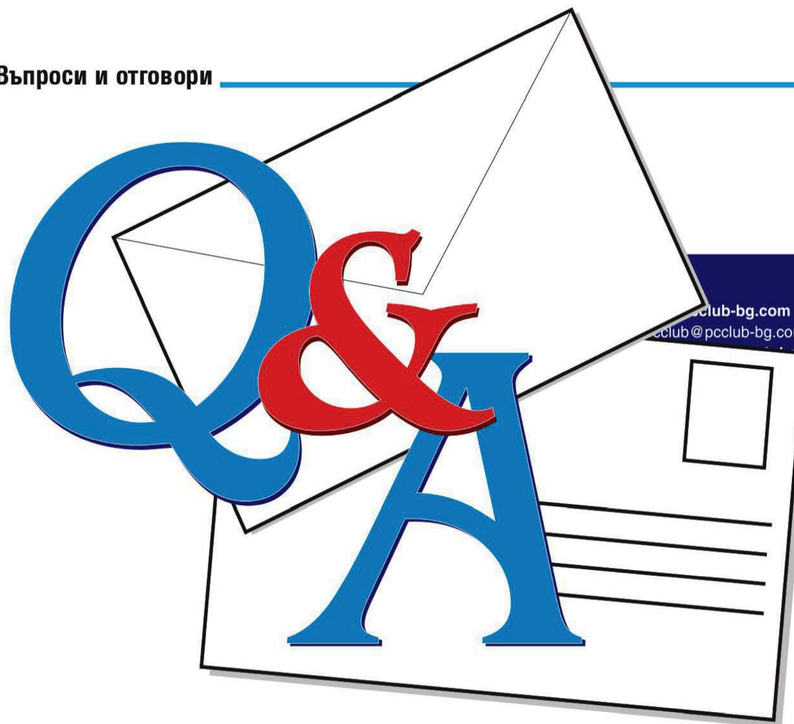
Играчът "спокойствие" в отбора. Уравновесен, с точна преценка за играта, с тънко чувство за хумор елиминира конфликтите в зародиш. В отбора е от основаването му и едва ли някой може да си представи cNc без него. Самият ник говори за качествата му на играч, а той все още чака звездния си ден на престижен международен турнир. Веселяк по душа, става бързо симпатичен и на приятели, и на съученици. Ограмотяват го в 73-то СОУ, XII клас.

Мечти и пожелания

Надеждите им са свързани предимно с възможността за игра със западни отбори, за което, разбира се, е необходима много добра интернет връзка, каквато за съжаление в момента няма. Искат да премерят сили с по-класни съперници и така да вдигнат собственото си ниво. С нетърпение очакват задаващите се турнири, а отсега започват да се готвят за WCG 2004 и PGChallenge04.

Постижения

Не са много, признават петимата, но са дошли навреме – спечелването на трето място на PGChallenge, квалификациите за WCG, първо място на турнира, организиран от БАИТ и АИКБ; най-много обаче се гордеят с друг свой успех – изграждането на приятелски отношения в отбора и постоянството в състава. На "колегите" от други отбори препоръчват спокойствие, повече упоритост и труд и най-вече, търпение – добрите резултати не се постигат за един или два месеца игра.



Неволите на уеб дизайнера

From: a_dick@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

От доста време ви пиша ама все нещо не се получава. Минало, винаги си взимам вашето списание, та чак ми се е превърнало в навик както, когато си миеш зъбите, къпеш през седмицата, ядеш и удряш по една преди лягане (тука няма да уточнявам точния смисъл на израза поради обясними причини, даже ако искате го изрежете). Та да се върнем на темата. Имам няколко мизерни въпроса:

I. В момента разработвам Интернет страница и засега става доста яка. Направил съм си добри GIF анимации, подбрал съм подходяща и интересна информация, малко дизайнът куца, ама и т'ва ще се изглади. Искам да разбера коя е най-добрата програма за създаване на Уеб страници. Аз използвам Front Page XP, Dreamweaver MX, Web Editor (има ли нещо по-добро?). Търсих навсякъде, ама не можах да изкопая новата версия на Dreamweaver-a и Flash-a, та се чудех (ако може, разбира се) да ги включите в следващия брой. 10X предварително.

II. Има ли някаква програма за създаване (или генериране - не знам как му се вика точно) на търсачки за Уеб страници. Искам да знам как да си направя търсачка за моя сайт, а и да може да търси и в други сайтове (нещо като Mirror, ако ме разбирате). Поне ако можете да ми кажете някъде, откъдето мога да си дръпна source-a (бил той HTML, PHP, JAVA или друг).

III. Още се чудя, ама не само на вашето списание, а и на всички други, как още не сте публикували бетата (по времето на излизането на 37 брой беше алфата) на Winamp 5? Бъдете доминиращите, качете я на следващия диск, не заради мен (щото вече я имам), а заради всички ваши верни фенове.

IV. Искам да ви помоля нещо. Защо направо където е играта на диска, не пишете в скобички с червени букви изисква DirectX9, щото ми омръзна да виждам въпроси от рода на: съседчето се кефи на еди коя си игра, а аз не мога. Оти? или пък тая игра ми забива, после я пробвах на еди кой си на щайгата и пак забива. Оти?. На такива въпроси на края на изречението може направо да поставяте звездичка (*) и отдолу на страницата с малки букви да има следния ред "*-играта изисква DirectX 9".

Това е засега. KEEP UP THE GOOD WORK!!!

Best wishes Andy Dick

Reply:

Дългичко писмо, но нашите отговори ще са по-сбити:

I. Ами ти в общи линии най-добрите програми като гледаме вече си ги имаш. Естествено това е въпрос на вкус и лични предпочитания, така че със сигурност ще се намери някои друг, който ще ти каже, че неизброена сред твоите програми е още по-по-най.

II. Dreamweaver и Flash са платени програми и ако ги пуснем в целия им блясък на дисковете, съответните фирми ще се погрижат за нашето ритуално обесване на видно място в центъра на София, а кадрите от съответното събитие ще бъдат водеща новина на всички вестници, радиа и телевизии. Ние обаче сме скромни хора и чак такава слава не искаме, затова няма как да отговорим на молбата ти :) Виж по-разни странички из българското free-пространство мислим, че ще откриеш каквото търсиш...

III. WinAMP5 ? Добре, има го на DVD-то към настоящия брой, както и тест в списанието, макар че WinAMP3 беше меко казано измислена история. По света има вече доста по-добри media player-и. С риск да прозвучи еретично: Дори Windows Media Player се справя доста добре, а освен това е задължителен за доста неща, така че според мен е леко безсмислено да се държат 4-5 различни програми за едно и също нещо.

IV. Защо да го правим? DirectX9 е задължителен за почти всички игри в последно време. Реално погледнато, ако не си инсталирал DirextX9, имаш близо 60% вероятност нова игра да не ти тръгне. DirectX9.0B между другото има на дисковете към настоящия брой на списанието! По неприятното за доста хора е, че вече много игри изискват задължително видеокарта с хардуерни pixel и vertex shaders. А всички евтини MX-ове нямат такива.

Титанични мъки

From: realmadrid_fan@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

К'во става, бе, маниаци?! К'во правите?

Аз от дълго време се каня да ви пиша, ама все съм зает. И ето сега се освободих и ви пиша това писмо! Имам няколко въпроси и предложения:

1. Много ме кефи C&C:Generals, а и новоизлязлата Zero Hour. Та ви питам: защо не сложите едно ръководство? (както за War Craft-a)
2. Толкова ли е трудно да пуснете един плакат?!
3. Аз и още двама мои приятели си взехме Age of Mythology: The Titans. Дотук всичко хубаво, обаче играта не бачка! Стартирам я, пускам да играя с атлантидите и... няма нито дървета, нито златни мини, нито нищо! Моля ви, кажете какво да правя!!!

Ами това е от мене! 4Ao

P.S.: И не забравяйте само Real Madrid!!!

Reply:

За ръководства в тези месеци просто не остава място - прекалено много нови игри. Иначе идеята я имаме предвид. Темата с плакатите сме я дискутирали вече многократно. Ще видим дали може да стане нещо за Коледа...

Най-накрая и за Титаните. Проблемите могат да са няколко:

1. Имате ли инсталиран Age of Mythology? The Titans е само expansion и не върви без първата игра!

2. Имате ли инсталиран DirectX8.1B или по-нов. Играта не работи правилно с по-стари версии на DirectX!

3. Имате ли най-нови драйвери за видеокартата ви и поддържа ли The Titans въобще вашата видеокарта?

4. Пробвайте демото от DVD-то към настоящия брой. Ако то работи нормално, значи имате проблем с инсталацията. Ако и то прави мизерии, значи става дума за хардуерна несъвместимост. На този адрес http://support.microsoft.com/?id=331147 има повече информация за възможните решения.

Народно творчество

From: night_wolf@hacker.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC club-овци.

Целта на писмото ми е с цел - молба :).Бих искал да вкарате 2 песни лично правени от мене с една програма (хората, които са понавътре в нещата, ще се досетят с коя програма) в дисковете си. Надявам се, че ще ви харесат, както се харесаха на приятелите ми и близките ми. Също така се надявам, че бихте отделили общо 8 MB от не малките ви 4.7-гигабайтови DVD-дискове за феновете си.

Reply:

Молба удовлетворена :)

Парчетата са в раздела Gallery на DVD-то.

JAVA on my mind

From: vancho@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

В предния брой на един въпрос вие бяхте отговорили така: "Знаеш ли между другото, че новата FIFA освен за PC и конзоли излиза и за мобилни телефони?" И сега въпроса. Ще можете ли да пуснете JAVA играта на вашето CD?

Между другото демото на Worms3D от брой 37 не работи!

[POD]IVAN

Reply:

За демото на Worms3D виж уточнението горе. Там ще намериш подробен отговор. Сега за JAVA-та. FIFA2004 действително ще се появи до месец в своята мобилна версия.

В този дух искам да подчертая, че FIFA2003 Mobile е пълен майтап и доста прилича като геймлей на класиката Sensible Soccer и особено на телефони с по-голям цветен дисплей изглежда доста добре.

На дисковете точно FIFA 2004 Mobile или Splinter Cell Mobile едва ли ще пуснем, защото игрите са комерсиални продукти и си имат авторски права. За следващия месец обаче от сега можем да обещаем една доста богата колекция от безплатни JAVA и Mophun игри на дисковете, защото и сред безплатните игри за телефони има истински съкровища.

ВАЖНО УТОЧНЕНИЕ

Във връзка с получените писма относно дисковете към брой 37 на списанието искаме да уточним следните неща:

1. Клиповете за Max Payne 2 са в два различни формата: Тези с разширение на файловете MOV изискват QuickTime 6 и не могат да се пускат с никаква друга програма. QuickTime 6.3 има и на CD2 и на DVD-то към броя. Останалите клипове от Max Payne 2 са във формат Windows Media 9! Те ЗАДЪЛЖИТЕЛНО изискват Windows Media Player 9 и не могат да се пускат с по-стари версии на Windows Media Player. Media Player 9 може да се изтегли безплатно от www.microsoft.com, а ние сме го пускали на дисковете към брой 29 на списанието.
2. Демото на Worms3D се стартира с файла run.cmd от директорията на демото! Под Windows9x/ME преименувайте файла на run.bat, за да можете да го стартирате. Ако демото и след това не работи, проблемът е в някаква несъвместимост на вашето PC. Имайте предвид, че демото на дисковете към брой 37 е бета. На DVD-то към настоящия брой има актуализирано демо на Worms3D.
3. Демото на Beyond Good & Evil от DVD-то към брой 37 има проблеми с определени процесори на AMD. С други думи: Ако имате Athlon или Duron и демото не тръгва, проблемът е във вашето PC.
4. Ако някоя от игрите на дисковете не ви тръгва, пробвайте първо следните неща: а) Инсталирайте задължително DirectX9.0B. Тази версия на DirectX я има на дисковете към настоящия брой. Имайте предвид, че ако не я инсталирате, поне 3-4 игри от дисковете вероятно няма да ви тръгнат!

б) Проверете дали сте инсталирали най-новите драйвери за вашата видеокарта. На дисковете към списанието винаги се стараем да ви предлагаме актуални драйвери за видеокарти. Често игрите имат проблеми с остарели версии на драйвери.

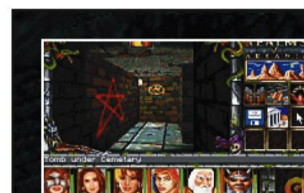
в) Проверете в readme-то на играта, дали вашата система отговаря на минималните изисквания. Имайте предвид, че от настоящите дискове демата на Teenage Mutant Ninja Turtles, Pro Evolution Soccer 3, Apocalyptica и Silent Hill 3 (демото го има само на DVD-то) ЗАДЪЛЖИТЕЛНО изискват видеокарта с хардуерна поддръжка на DirectX8.1. Това значи, че те ще вървят САМО на GeForce3, Radeon 8500 или по-нова карта и не работят с нито една версия на GeForceXM включително и GeForce4MX!



Realms of Arkania III Shadows over Riva

Една хубава стара ролева игра, която вероятно сте пропуснали

■ Sirtech ■ RPG ■ 1997





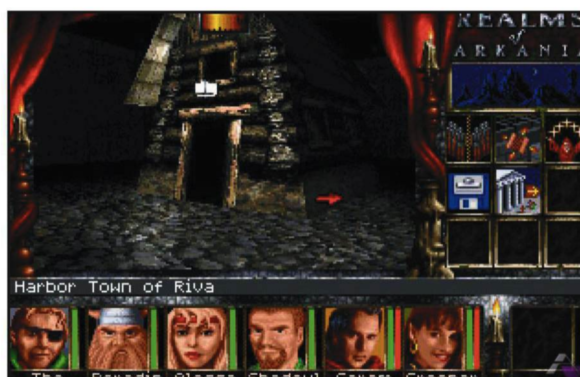
Shadows Over Riva е третата и по мнението на повечето фенове, най-добрата част на ролевата серия Realms of Arcania. Ако досега не сте чували за нея, не се безпокойте – не сте единствени! Shadows Over Riva бе издадена, ако не се лъжа, през 1997 г. и дори мнозинството от тогавашните, сравнително малко на брой, почитатели на жанра незаслужено я пренебрегнаха, така че едва ли много хора я помнят в наши дни. И все пак – ако сте един от малцината щастливци, които навремето са я играли и, което е далеч по-важно, ИЗИГРАЛИ, то мога да се обзаложа, че до ден-днешен не сте я забравили...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Играта е създадена от фалиралата в близкото минало канадска компания Sirtech, известна сред геймърите повече със своята култова ролева поредица Wizardry, тактическата стратегия с ролеви елементи Jageed Alliance и нейното продължение. По популярност серията Realms of Arcania като че ли отстъпва на всички тези някогашни хитове и точно затова реших да представя третата ѝ част в настоящото издание на рубриката Hall of Fame – току виж някой читател се амбицира и я изиграе, наслаждавайки се на перфектния геймплей, въпреки примитивната графика и другите несъвършенства...

Shadows Over Riva е правена за DOS, но върви и под Windows. На съвременните машини можете да очаквате известни проблеми по отношение на музиката и звуковите ефекти, но иначе играта работи учудващо добре, а това е рядкост за заглавие от 1997.

Играта използва триизмерна графика със спрайтове, която, както вече споменах, от днешна гледна точка е съвсем незадоволителна. Далеч по-добре изглеждат многобройните анимации и красиво нарисуваните лица на неигровите персонажи, с които ще разговаряте. Ако успеете да се преборите с първоначалните си негативни впечатления и се задълбочите в играта, съм сигурен, че съвсем скоро ще забравите за нейните визуални дефекти – нещо съвсем естествено за всяко по-старо заглавие.



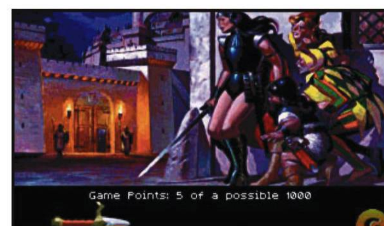
През нощта в Рива се случват странни неща.

Длъжен съм да ви предупредя, че играта не е лесна, затова я препоръчвам само на сериозни и внимателни хора, които са готови да се задълбочат в нея. Играете с група от един до шестима герои, като е предвидена и възможността към вас да се присъединяват неигрови персонажи. Преди да започнете, задължително ще ви се наложи да прочетете подробното ръководство, включено под формата на HELP в играта. Без информацията оттам нямате никакъв шанс да успеете да си генерирате стартови персонажи или да разберете за какво служат многобройните умения и магии. Героите се дефинират с помощта на седем положителни и седем отрицателни показателя. Положителни са например Ловкост, Сила, Кураж или Интуиция, а отрицателните са от сорта на





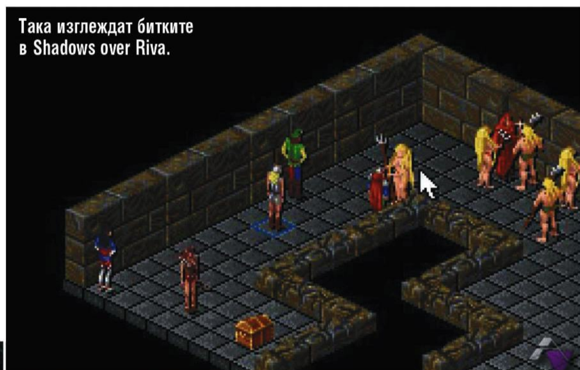
Изглед от Riva – едно време тази графика е била внушителна... Днес могат да ни впечатлят само несъвършенствата й.



По всяко време може да видите прогреса си в играта.

Клаустрофобия, Алчност, Буен Нрав и др.

(тяхното влияние в игра се проявява сравнително рядко, но често точно те ще ви вкарат в критична ситуация). След като фиксирате тези базови показатели, трябва да изберете своя игрови клас, който определя професията или расата на героя. Накрая имате възможността да повишите с определен брой точки уменията на персонажа – вариращи от чисто бойни до съвсем социални. Колекцията от различни умения е огромна и ви препоръчвам сериозно да обмислите как да разпределите точките си, за да направите интересни и сполучливи персонажи. Накрая, в случай че героят ви принадлежи на магьоснически клас, ще трябва да повишите и неговите умения по отношение на различните заклинания, броят на които е още по-внушителен. Предвидени са магии за почти всичко, което ви дойде на ум – от отваряне на врати, през призоваване на демони, дишане под вода, мятане на светкавици, та чак


Така изглеждат битките в Shadows over Riva.


В канализацията под града ви очакват изненади.

до четене на мисли. Отново има заклинания, които са полезни в битка и такива, които се ползват единствено в други ситуации. Имената им обикновено звучат неясно, примерно като Bambaladam или Fiat Lux, така че отново е задължително да се консултирате с ръководството, за да разберете какво точно прави всяка отделна магия.

Действието се развива в пристанищното градче Рива, а играта разказва за разплитането на сложна и загадъчна тамошна конспирация. Във всеки момент можете да проверите прогреса на вашата група по отношение на основната сюжетна линия, който се измерва в точки от 0 до 1000. За да стигнете до края, ще ви трябва доста въображение, защото много от ситуациите са нетрадиционни и изискват нестандартен подход. Както във всяка добра ролева игра, така и тук, са предвидени достатъчно много странични задачи и е изграден жив, убедителен игрови свят. Присъстват неочаквани обрати и изненади, а отделните проблеми често могат да се разрешат по няколко различни начина (например предстоящата тежка битка да бъде избегната с използване на някое умение или когато демонстрирате съобразителност по друг начин).

Сраженията са чисто тактически и се провеждат на походов принцип

Във всеки ход разполагате с определен брой точки за действие, които можете да използвате за придвижване, смяна на оръжие, размяна на предмети от инвентара, казване на заклинания или атака. Лесно ще свикнете с принципа на управление, но доста по-трудно ще ви бъде да направите вашата група наистина ефективна в бойна ситуация. Много от битките са изключително трудни, но трябва да подчертая, че те все пак не са същинското предизвикателство Дори с група герои, която не е твърде агресивна имате възможност да завършите играта, стига да се възползвате успешно от останалите им таланти. Това е приятно разнообразие на фона на повечето съвременни ролеви игри, които тенденциозно отдават все по-голямо значение на екшъна и все по-малко на всичко останало.

Трудно ми е да кажа къде точно се корени чарът на Shadows Over Riva. Може би най-точният отговор на този въпрос би бил "в многообразието". Защото тази ролева игра ви дава преди всичко възможности – да използвате по предназначение десетките умения и магии; да проумеете какво правят различните предмети и да се екипирате с тях; да разделите групата си на две, когато това е нужно; да печелите битки с ум или пък с груба сила; да пътешествате из Рива и да откривате нови и нови изненади; във всяка ситуация да вземате решения и да понасяте последствията от тях. А не е ли точно такъв смисълът на всички ролеви игри? Може би е редно съвременните гейм-дизайнери да хвърлят поглед назад и да се поучат от класики като серията Realms of Arcania, та дано след това направят някое наистина стойностно заглавие, а не поредния hack and slash. Защото, уважаеми господа дизайнери, безцелното и безкрайно избиване на тълпи от чудовища се нарича "екшън", а с термина "ролева игра", поне в миналото бяхме свикнали да определяме нещо по-различно...



Финалната битка между Смит и Нео се води по земя и въздух преди двамата да разберат, че с юмруци разногласия не се решават.



Секунди преди Нео да ни излъже, че историята "свършва тази вечер". Някой друг път ще да е.

Матрицата Революции

Как трилогията се спъна на финала



Изпълнението на Хюго Уийвинг блести и без да е на фона на бездарието, което демонстрират някои актьори с второстепенни роли.

■ Warner Bros./Village Roadshow ■ www.thematrix.com ■ **Участват:** Киану Рийвс, Кери-Ан Мос, Лорънс Фишбърн, Хюго Уийвинг, Джейда Пинкет-Смит, Колин Чоу, Мери Алис ■ **Режисьори:** Анди и Лари Вашовски ■ **Времетраене:** 128 мин.

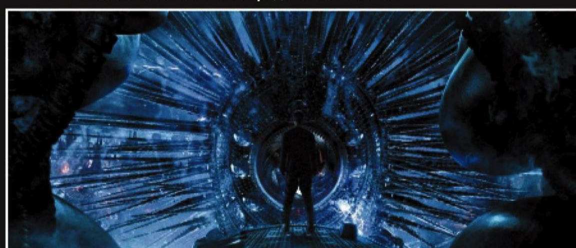
Всичко, което има начало, има и край. Това е мотото на трета серия на "Матрицата" и то не би могло да бъде по-подходящо. Първата асоциация е за края на историята, но ключовата дума в изречението е "всичко". А "всичко" включва иновацията и педантичността към малките детайли. За съжаление и те намериха своя край в "Революции".

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Неразбираемото за мнозина и изпълнено със съмнителни твърдения словоизлияние на Архитекта, както и странните нови способности на Нео в последните минути на "Презареждане" оставиха достатъчно въпроси без отговори, за да гори интересът на зрителя към тайните на Матрицата и да го примамят да гледа заключителната серия на трилогията. На всяко интервю продуценти и актьори се надпреварваха да ни уверяват, че въпросите от втора част ще получат отговорите си в третата. Това действително е така. В относително мудното начало на "Революции" разбираме, че Архитекта е казвал истината, а съзнанието на Нео е държано на контролирано от протеже на Меровингий място, което се намира между Матрицата и реалния свят. Чрез сладко индийско момиченце бегло научаваме още за нерадостите на програмите-изгнаници и ни се сервира като сух факт, че възможностите на Нео се простират отвъд границите на виртуалното. Но как? Ами, ей така! Подробности не ви трябва да знаете! Приемете го и толкоз!



Неразделните Нео и Тринити преди да се отправят на опасно пътешествие към Града на машините.



Нео уверява машините, че може да спре Смит, но при едно условие...

По-късно във филма "спасителят" губи едно от сетивата си, но липсата мигновено се компенсира от ново умение. То се появява необяснимо от нищото, просто защото сценарият го изисква и е основа за симпатични визуални ефекти.

Казано обобщено, да, "Революции" обяснява случилото се в "Презареждане", но нима трябва да чакаме четвърти епизод, за да запълним

дупките в сюжета

на заключителната част от трилогията?

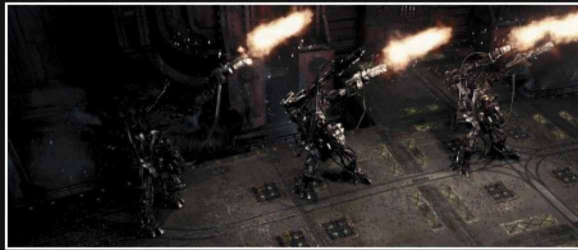
Кога, по дяволите, Найоби се е срещала и говорила с Оракула и кога нейният кораб "Логос" се е губил, ще се запита всеки, който не е имал съмнителното удоволствие да превърти видеоиграта "Enter The Matrix". Нямам нищо против решението на режисьорите Вашовски да разширят историята чрез игри и анимационни серии, но братята не са претеглили добре приоритетите си и от това страда гръбнакът на франчайза, а именно филмовата поредица.

Желанието да се даде повече екранно време на второстепенните герои претърпява пълен провал. Не само че допълнителните кадри с тях не обогатяват с нищо вече известното за образите им, но някои от изпълненията им са направо смехотворни. Типичен пример е приятелката на Линк – Зий – която нееднократно с безизразно лице виждаме да зарежда базуката на бойната си другарка със самоделни снаряди. Схванах смелостта ѝ още от първия път, нямаше нужда!

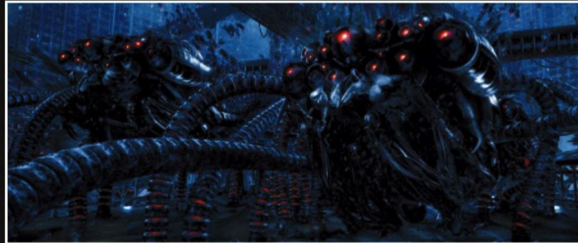
В същото време Найоби внезапно изцяло поема ролята на Морфей, една такава внезапно изпълнена с оптимизъм и вяра, докато последният се задоволява с функцията на неин безгласен фон.

Не мога да не отделя няколко реда и за безбожно слабата игра на някои актьори с малки роли. Ако Нона Гей (Зий) и Рейчъл Блекман (Чара) не ви подразнят с неспособността си да изразяват емоции на места, където би трябвало да се подмокрят от страх, то жалките напъни на Иън Блис (Бейн) да се прави на агент Смит несъмнено ще ви впечатлят. Съгласен съм, Хюго Уийвинг е неповторим, но хванете произволен фен на Матрицата от улицата и той ще докара специфичното "мис-с-с-тър Андерсън" с категоричен по-голям успех.

Тъкмо бях претръпнал на преиграването на Натаниел Лийс (Мифуне), когато в едър план се появи зионец с визията на Джеки Чан и с естествено-ухилената си физиономия започна да рецитира реплики, които трябваше да предизвикат притеснение у зрителя. Ако не ме обзел гняв за лошия кастинг, щях да прихна да се смея.



Отбраната на Зион е по своему обречена, освен ако не стане чудо...



В някои сцени хиляди стражи, формирани в индийска нишка, просто обикалят в кръг, само защото сценаристите не са имали конкретна идея какво да правят.



Меровингий опитва да перефразира теориите си за причината и следствието, но двете му минути екранно време бързо се изнизват.



Нео води задушевен разговор с мило семейство, докато чака Тринити да го спаси.

"Не съм чак толкова лош, като ме опознаете"

Осъзнавам, че с изписаното дотук създавам едва ли не апокалиптична представа за "Революции", но всички неща, за които говорих, са все от рубриката "подробности". Вярно е, че дребните детайли правят хубавите неща и в ред на този мисли трета серия е най-слабата от всичките.

От друга страна обаче, екшънът е толкова много, че би трябвало да задоволи очакванията и на най-големия скептик, на който философията в "Презареждане" му е дошла в повечко. По този показател "Революции" води предшественика си. Меровингий и Оракула рециклират няколко от идеите на предишния епизод – за причината, следствието, избора, но не прекаляват, а оставят време на пушките да се занимават с говоренето. Вече споменах, че в началото на филма е отделеното нужното време, за да се дадат отговорите на някои въпроси, а и да се постеле пътеката за финала. Мудният старт е балансиран от една от най-запомнящите се сцени – битката в садо-мазо клуба "Ад", където Морфей, Тринити и Сераф отиват, за да преговарят с французина. Сцената много наподобява патакламата в лобито на оригинала и създава приятно чувство за дежа ву.

Една от критиките към "Презареждане" бе по отношение на булет-тайма, който твърде често накъсваше действието, а и завъртането на половин дузина сцени на 360 градуса започна да се изтърква след втория път.

Злоупотребата с типичните матрични ефекти вече я няма

За тяхна сметка пък са вложени много средства и труд за създаването на главозамайващата битка в Зион, където стотици хиляди стражи връхлитат върху шепата отбранители на града. Мелето трае около по-

Предстоящата тупаница в клуб "Ад" ще изпълни душата на всеки, който харесва престрелката в лобито от първа серия.





"Някои неща се променят, а други не." Сред бунтовниците отново има вярващ в Нео, но този път това е Найоби.



Капитан Мифуне е готов да даде живота си за Зион, но не преди да вземе няколко стражи със себе си.



Оракулът е с ново лице, но все така обича да хапва бонбонки докато напътства Нео в отговорното му начинание.

ловин час почти без прекъсвания. Невероятното пирошоу от безконечни стрелби и експлозии така натоварва сетивата, че оставя зрителя буквално размазан от изтощение. В положителен смисъл, разбира се. Тъй както пукотевицата в лобито и магистралното преследване станаха емблематични, съответно за първи и втори епизод, така "Революции" ще се свързва с войната за Зион.

Специалистите по спецефекти получават отлична оценка за свършената работа, но Вашовски като сценаристи не са се постарали да планират сражението в строга хронологична последователност, което на моменти става прекалено очебийно. Твърде често стражите просто си се лутат безцелно, хората просто си стрелят по тях, а логическата връзка на кадрите никаква я няма. Неизбежно се промъква чувството, че подобни сцени са направени единствено и само, за да впечатляват със сложната си компютърна анимация. Достоверността и дребните детайли остават на заден план.

Смъртта като спасителен пояс

Много от героите на трилогията, включително ключови персонажи, загиват. От уважение към все още не гледалите филма няма да навлизам в излишни подробности. Важното е, че смъртта е навсякъде, а саможертвите и съпътстващият ги драматизъм са сред печелившите идеи в "Революции". Не съм толкова сигурен обаче, дали гибелта на някои от всеобщите любимци е оправдана и дали не можеше да бъде поне малко по-героична. Както и да го погледнем, е тъпичко да се радваш на основна фигура в подобен епос и той/тя да си замине при нелеп инцидент, а не в сражение.

Можеше поне да има повече яснота за развръзката в отношенията на оцелелите, но и тяхната съдба е оставена на въображението ни.

Битката на титаните

Влиянието на бившия агент Смит нараства все повече и повече до момента, в който се превръща в смъртна заплаха не само за Матрицата, но и за реалния свят. Нео се изправя срещу него и така започва грандиозната финалната тупаница, която би могла да се определи като "на живот и смърт", но не съвсем...

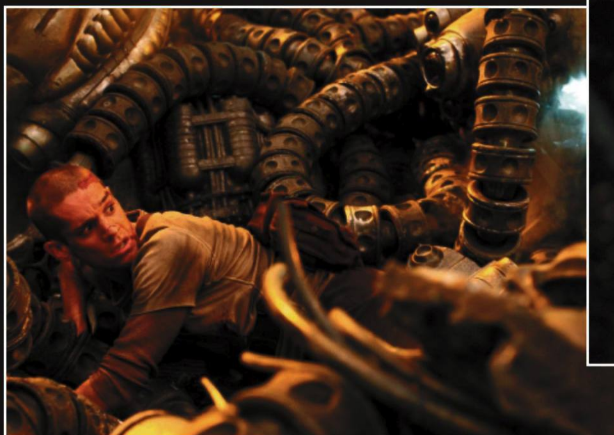
Двамата противници са толкова могъщи, така умеят да се възползват от виртуалния свят, че на практика са безсмъртни. Истински богове! Като гледате разрушителната им схватка високо в облаците и сред светкавиците над града, и като се има предвид афинитетът на Вашовски към митологията, няма начин да не направите аналогия с войните на древногръцките богове. Издигат се гигантски кълбета от дъждовна вода, улиците се гънат, асфалтът се пука. Всемогъщите копаят даже кратери с телата си. Много ефектно изглежда, признавам, но и някак потресаващо абсурдно. Като поредица картинки от класическите комикси. Не знам дали е от името на филма, обаче определено очаквах по-революционна битка, а не раздвижен вариант на овехтели рисувани книжки.

Изходът от двубоя може да ви изненада, а може и да не го направи, но е най-логичната и правдива развръзка, която би могла да се измисли. За най-голямо съжаление не по същия начин стоят нещата с последните няколко сцени, които безспорно ще породят десетки въпроси, на които едва ли някога ще се намери отговор. Освен ако не се заформи тетралогия, разбира се. Финалът е такъв, че го позволява и силно се съмнявам, че ще се понрави на очаквалите едно голямо и категорично

THE END

Не мога да запратя "Революции" в която и да е от двете крайности – на пълния провал или на грандиозния финал. Вероятно защото филмът през 130-те си минути на времетраене непрестанно се люшка ту в едната посока, ту в другата. След всичките дебати около качествата на "Презареждане" ми се искаше феновете да получат продължение, което отново да ги обедини, но май няма да се получи. Краят на историята, доколкото го има, ще бъде разединяващият фактор.

С "Матрицата Революции" Вашовски успяват да предложат първокласен екшън, но се издъниха на метър от линията на финала. Лесно мога да преглътна слабата актьорска игра и егоистично не ми пука за някои дупки в сюжета, тъй като съм гледал филмчетата в "Enter the Matrix". Но ми е някак мъчно да виждам как през широко отворените вратички на претупания завършек се изнизва онова специфично чувство на удовлетвореност след изгледан хубав филм.



From Zero to Hero. Хлапето от едва поносим натрапник се превръща в герой на Зион.



Зий демонстрира подобно тъпо изражение във всяка от излишно многото сцени, в които се появява.

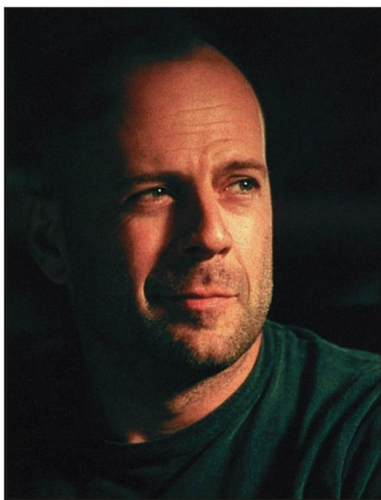
Film NEWS

Снимат още LOTR идната година?

Има голяма вероятност догодина някои от актьорите на "Властелинът на пръстените" да се завърнат в Нова Зеландия за допълнителни снимки, които да бъдат включени в разширеното издание на "Завръщането на краля".

Според други слухове новите кадри са за специална версия на трилогията, в която бонус-сцени ще допълнят и първите две серии. Том Бомбадил?

Брус Уилис и Умирай трудно 4



Според публикация на изданието Variety Брус Уилис се готви за четвърти път да влезе в кожата на трудноумиращото ченге Джон Маклейн. Кинозвездата чака за преглед готов сценарий, който евентуално да продуцира през собственото си студио Cheyenne Productions.

20th Century Fox пък виждат в четвъртата серия на "Умирай трудно" ново начало за франчайза.

Египет отново вдъхновява Емерих

Режисьорът Роланд Емерих ("Денят на независимостта", "Патриотът", "Годзила") има намерение да направи филм за фараона Тутанкамон, след като свърши работата си по апокалиптичния "The Day After Tomorrow". След "Старгейт" Емерих за втори път ще мине през древен Египет, но този път смята да заложи на историческите факти, а не на фантастиката.

Щурм на карибски пирати



"Карибски пирати" се намести в челната тройка на най-касовите филми на 2003 и продуцентите вече готвят продължение на историята. В Disney си играят с идеята да заснемат не е една, а още две серии наведнъж (подобно на "Властелина" и "Матрицата") и да ги пуснат през кратък интервал от време по кината.

Джони Деп, Орландо Блум и Кийра Найтли са с договори за участие в поне едно от продълженията.

Пак точат Дизел за бързите коли



Клюкарската колонка на The New York Post дава повод за радост на феновете на "Бързи и яростни", а именно, че Вин Дизел е изявил желание да се завърне за третата серия. Все още не е ясно дали ангажиментът му да язди кон за историческия "Анибал" ще му позволи да се качи пак на кола, но "яростните" продуценти са готови да го приемат обратно. Междувременно Дизел е отказал участие за продължението на "XXX: Трите хикса", а неговото място се заема от тъмнокожия рапър Айс Кюб.

Палеонтологът Хорнър работи за JP4

Световноизвестният палеонтолог Джак Хорнър обяви, че работи като консултант на Стивън Спилбърг върху четвъртото издание на Джурасик парк. Според Хорнър, "ако харесвате велосирапторите, ще се влюбите в Джурасик парк 4".

Новият Зоро ще се снима скоро



Антонио Бандерас и Катрин Зита-Джоунс планират да се завърнат за продължението на "Маската на Зоро", което след петгодишно чакане се е сдобило с одобрен, при това, твърди се, силен сценарий. На режисьорския стол отново ще е Мартин Кемпбъл, който ще каже първото "екшън!" на новия "Зоро" идната пролет. Все още не се знае дали Антъни Хопкинс ще поеме ролята си от оригинала.

Още един Tomb Raider с Джоли



След провала на втория филм за Лара Крофт, за който бе обвинена последната игра от поредицата Tomb Raider, плъзнаха слухове, че носителката на Оскар и силиконови устни Анджелина Джоли ще откаже участие в третата серия. Самата тя опровергава спекулациите: "Никога не бих отказала, защото обичам тази героиня. Филмът не беше лош, а просто излезе в лош момент". Явно Джоли е приела позицията на кинаджиите, че на крив филм игрите му пречат и скоро ще се впусне с още по-тесен костюм в нови приключения.



Nokia

Първият истински геймофон идва от Финландия

Около N-Gage през последните месеци се изговориха много неща. Откакто финландският концерн Nokia обяви своя хибрид между GSM и конзола за игри, всички чакаха с нетърпение да видят какво ще се получи. Малко преди световната премиера на N-Gage в редакцията получихме уникалната възможност да тестваме новата гордост на Nokia и да споделим с вас нашите впечатления от нея.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Още при отварянето на кутията потребителят се сблъсква с няколко неща. Първото е изключително приятното впечатление, което оставят допълнителните аксесоари, които са се откъснали от сърцето на финландците. Nokia са известни с много неща в света на мобилните комуникации, но щедрото раздаване на аксесоари и софтуер никога не им е било присъщо.

Явно обстоятелството, че N-Gage не е само телефон ги е накарало да изневерят на фирмената философия и освен самия геймофон и зарядно за него, в пакета ще намерите още USB кабел за връзка с PC, слушалки и CD със софтуер, на което освен това се намираше и играта Athena F1. Към нашия тестов телефон бе приложена и карта с играта Monkey Ball на SEGA, но според нашите информации тя няма да бъде включена в пакета на N-Gage по магазините.

Естествено получавате и самия геймофон, който пък от своя страна има изключително екстравагантна външност. N-Gage е невероятно голям за GSM и по размери кара дори своя събрат Nokia 7650 да се чувства като миниатюрно дамско бижу. Реално единственият телефон, който е по-голям от новото отроче на Nokia, е продуктът на същата фирма с кодово наименование 9210 Communicator.

След включването на телефона следват още сюрпризи. Първият от тях е дисплеят. N-Gage може спокойно да претендира, че притежава





най-добрия дисплей сред продаваните на пазара мобилни телефони

Той е произведен по TFT технология и има 4096 цвята. Специфичното е, че дори при голяма външна светлина, екранът на конзолата продължава да се вижда много добре и няма да имате проблеми да джиткате или да правите нещо друго, където и да се намирате. Следващият хит е операционната система Symbian. Тя е 32-битова многозадачна система, която превръща N-Gage в абсолютно пълноценен PDA. Менютата като цяло са малко особени, но в интерес на истината бързо се свиква и ако се сдобиете с N-Gage, едва ли ще ви трябва повече от ден, за да се ориентирате във всичките му възможности. Единственото, което така и не ми стана ясно по време на тестовете, бе какъв точно е смисълът от иконката Phone, която седи на първо място на desktop-а на телефона. От нея реално не може да се прави нищо, а опитите за влизане в подменютата и завършиха с пълен неуспех!

Това обаче са бели кахъри. Дано нашият екземпляр е бил някаква бета на GSM-а, защото

всичките ни опити да вържем нашия N-Gage към PC завършиха с провал

и софтуерът на Nokia упорито отказваше да открие телефона, въпреки че Windows си го намираше точно по описанието в книжката. Още по-странното е че ситуацията се повтори по абсолютно идентичен начин на



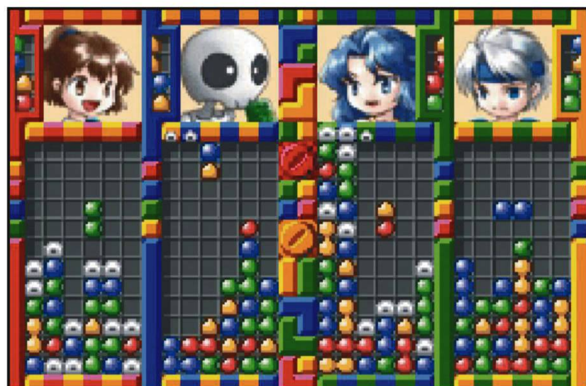


N-Gage



■ Nokia ■ www.n-gage.com

ПАРАМЕТРИ
Тегло: 137 гр.
Размери: 69.7 мм височина, 133.7 ширина, 20.2 мм дебелина
Дисплей: TFT, 208x176 пиксела, 4096 цвята







3 различни PC-та с различни версии на Windows. Явно от Nokia нещо не са тествали нещата като хората преди да пуснат N-Gage, защото поне според мен това е страхотен гаф, като се има предвид, че повечето неща се качват именно от PC.

В крайна сметка успяхме да преодолеем частично проблема с помощта на... Bluetooth. Поне този модул на геймофона работи абсолютно безпогрешно и в крайна сметка ако PC-то ви е екипирано с Bluetooth, нещата действително стават plug'n'play :)

Да се върнем обаче към самия N-Gage, защото тези проблеми с връзката вероятно ще бъдат отстранени със съответна актуализация на софуера. Освен за игри продуктът на Nokia естествено е и телефон. Като такъв той предлага изключително количество екстри като невероятно добре звучащи полифонични мелодии, MMS, вграден web браузър, който отваря не само WAP страници, вградено радио, поддръжка на почти всички медийни формати (включително и видео!) с помощта на инсталирания RealOne Player и т.н. Паметта на телефона в неговото стандартно издание е 15 MB, от които обаче само 3 са на ваше разположение. С помощта на специални карти обаче може да разширите този обем почти безкрайно, ако прецените, че имате нужда от повече памет. Единствените по-сериозни недостатъци на N-Gage в ролята му на мобилен телефон са големите габарити и необходимостта, когато говорите, да обръщате телефона странично! Това последното е проблем дотолкова, че гордият притежател на конзолата на Nokia изглежда доста смешно, докато води разговори.



След като видяхме телефонните качества на N-Gage, трябва да обърнем внимание и на неговата функция като геймърска конзола, защото именно това е особеното на този продукт. Nokia с гордост може да тръбят, че тяхната творба е

първият телефон с 3D ускорител

Това въобще не е майтап и N-Gage действително предлага 3D-графика. Естествено не очаквайте неговият видеочип да се конкурира с най-новите Radeon-и и GeForce-и, но предлаганото е повече от задоволително. На дисплея на N-Gage игрите изглеждат действително страхотно и конзолата на Nokia според моето субективно мнение предлага доста по-добра графика от основния си конкурент GameBoy Advance. Хардуерът си хардуер, но без съответния софтуер едва ли ще можете да се зарадвате на тази чудесна играчка. N-Gage поддържа 3 формата игри. От една страна, конзолата има пълна поддръжка на Java2ME, така че повечето JAVA заглавия за Nokia ще тръгнат без проблем. Освен това можете да джиткате на игри, писани за операционната система Symbian, каквито също има доста. Естествено най-добри резултати можете да очаквате със специалните игри за N-Gage, които се разпространяват на отделни карти и се продават по магазините за игри. За съжаление тяхната цена се очертава да е доста солена, така че едва ли точно те ще са атрактивни за родните геймъри.

Въпреки всичките си недостатъци и скъпите за родните стандарти игри, N-Gage е действително уникален хибрид между конзола и телефон, който освен това ще се продава на изключително атрактивна за своя клас цена. Дори да не използвате геймофона по предназначение за игра, все пак получавате доста добър PDA с невероятен дисплей и звукови възможности, който без проблем слага в малкия си джоб повечето конкуренти. А това въобще не е малко :)

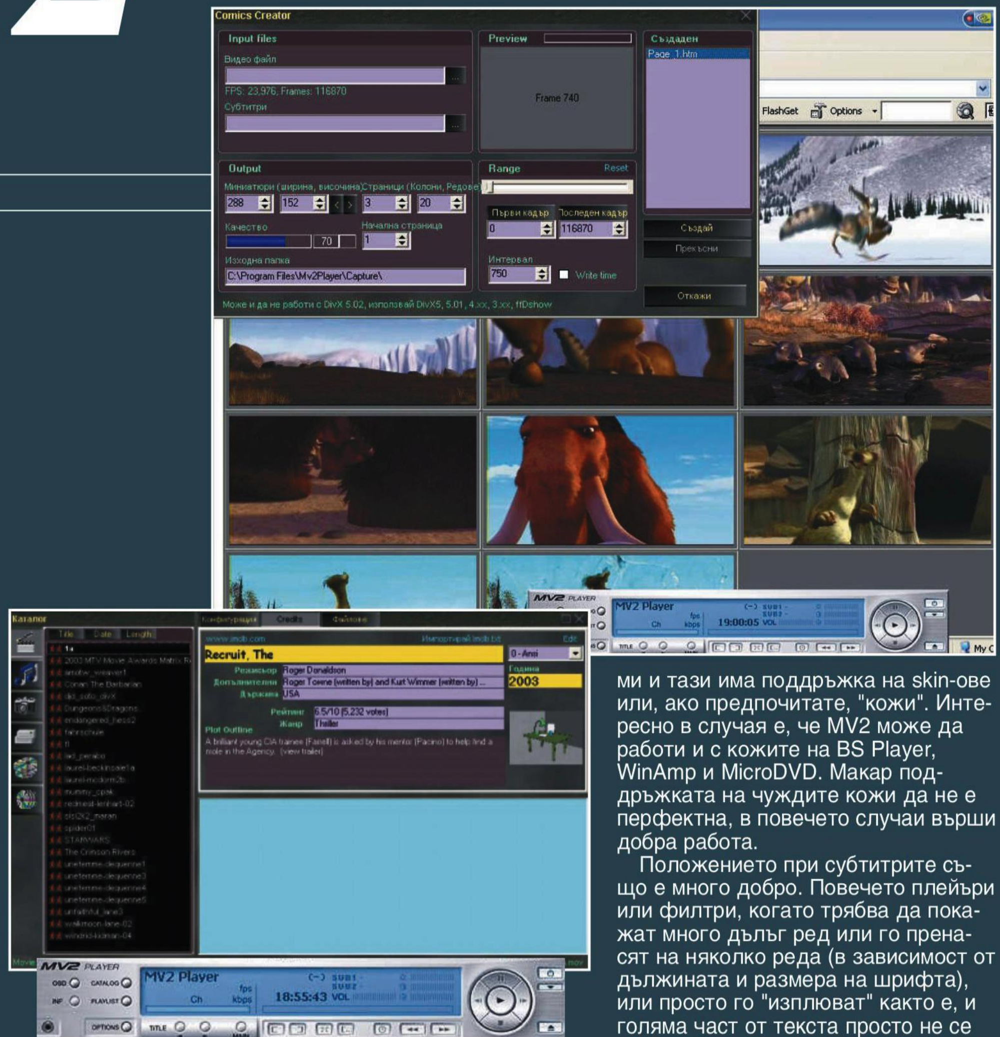
MV2 Player

Поредният плейър? Много повече!

■ http://mv2.czweb.org

Из интернет може да намерите стотици медиа плейъри. Някои от вас вероятно нямат нужда от прекалено много опции и затова си ползват добрия стар Windows Media Player. За онези, които пък искат нещо по-бързо и предлагащо добър набор от функции е BS Player. Има обаче един плейър, който предлага толкова много неща, че дори и BSP не може да се сравнява с него.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com



Преди да започна да изброявам добрите страни на MV2 Player, искам да отбележа най-големия му проблем. Този плеър зарежда доста бавно. Дори и на 2 GHz машина ще отнеме около 4-5 секунди за да зареди. Хубавото е, че веднъж като стартира, вече няма проблем със скоростта в каквото и да е отношение.

MV2 Player се справя отлично с всички по-известни аудио и видео формати (без Real Media), включително и flash анимации. Интересното е, че може да отваря и огромен набор графични формати, като ви позволява да разглеждате картинките си с т.н. slide. Зареждането на файлове е направено доста удобно, като в Load прозорчето може да видите превю картинка на избран файл. Вместо стандартния combobox, в който избирате филтър за типа файлове, които искате да се виждат, тук има няколко бутончета. Това е значително по-удобно решение, защото може да изберете повече от един тип файлове едновременно.

Ако разполагате с много филми, вероятно ще искате да си направите каталог. Няма нужда да търсите подходяща програма, защото MV2P си има вграден. В него може да записвате основни неща като режисьор, държава, рейтинг, жанр, година и сюжет. Най-хубавото е, че не е нужно да пишете тази информация, а може да я импортирате от текстов файл направен от сайта www.imdb.com. Има какво още да се желае от каталогизатора, особено по отношение на аудио и графичните файлове, но все пак този плейър е преди всичко за видео.

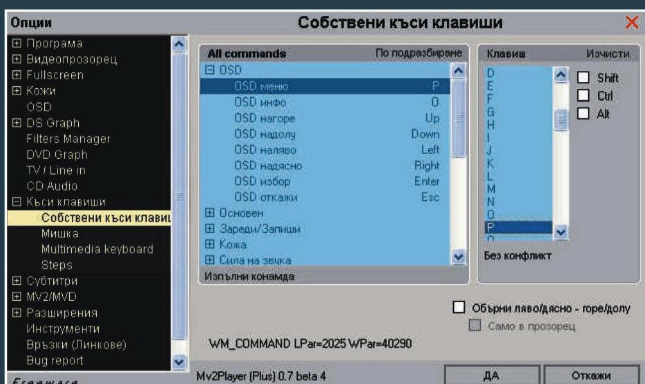
Друго интересно нещо е Comics Creator

Чрез него може да създадете html страници с картинки, представляващи последователни кадри от някой видео файл. За целта само избирате видео източник, размер и брой (по редове и колони) на картинките, брой кадри и интервал на прескачане. Може също да изберете и качество на картинките, за да не станат прекалено големи и трудни за зареждане през интернет.

Като повечето съвременни програми и тази има поддръжка на skin-ове или, ако предпочитате, "кожи". Интересно в случая е, че MV2 може да работи и с кожите на BS Player, WinAmp и MicroDVD. Макар поддръжката на чуждите кожи да не е перфектна, в повечето случаи върши добра работа.

Положението при субтитрите също е много добро. Повечето плейъри или филтри, когато трябва да покажат много дълъг ред или го пренасят на няколко реда (в зависимост от дължината и размера на шрифта), или просто го "изплюват" както е, и голяма част от текста просто не се вижда. Така или ще видим субтитри, които заемат едва ли не целия екран, или няма да ги видим целите. При MV2 нещата не стоят така. Тук дългите редове просто се показват с по-малък шрифт, така че да паснат на ширината на монитора. Разбира се гореспоменатите две опции също са налични. Позиционирането на субтитрите също е направено доста удобно. Освен през прозореца за общи настройки, позиционирането може да се извърши и докато гледате филма, като просто хванете и преместите текста с мишката. Ако пък позиционирате пойнтера на мишката, в левия край на видеопрозореца ще се появи панел с бутони за промяна размера на шрифта.

Това, което прочетохте, е само малка част от това, което предлага този плейър. Той разполага с толкова много функции и настройки, че ще ви отнеме доста време докато ги разгледате всичките, а какво остава да седна да ги описвам. Това, което трябва да знаете, е, че за да получите достъп до всички настройки, ще трябва да посочите потребителско ниво "експерт" в прозореца "Опции".



WinAmp 5

Елементарна аритметика или поемане на курс към комерсиализация?



WinAmp 5b в разгънат вид.



Новият WinAmp, облечен в Modern Skin.

Не знам дали WinAmp е най-популярният медиен плейър, но със сигурност е от факторите, които допринесоха много за превръщането на PC-то във уникалния мултимедиен център, който познаваме днес. Това е една от причините всяка нова версия да предизвиква огромен интерес сред милиони потребители...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Съвсем скоро се появи твърде противоречивата и предизвикала много дискусии версия 3 на популярния медиен плейър. Въпреки сериозно променената визия, многобройните нововъведения и подобрения, потребителите не останаха особено въодушевени. Една от основните причини за това беше свързана с нестабилността и драстично завишената консумация на системни ресурси при използването на WinAmp 3. В същото време конкуренцията в този интересен пазарен сегмент се изостря непрекъснато. Не бих са наел да изброявам колосалното количество от подобни безплатни продукти, но със сигурност не са малко тези, които предлагат практически същите възможности както легендарния WinAmp.

Явно Nullsoft също са наясно с проблемите и са достигнали до идеята за започване разработката на нова, пета версия, която да бъде балансиран вариант между функционалността на третата и лекотата при работа на втората версия на WinAmp. Както аз, така вероятно и вие, вече се питате: "А къде е четвъртата версия?". Отговорът на този съвсем логичен отговор е, че такава очевидно няма да има.

WinAmp 2 + WinAmp 3 = WinAmp 5

Това е елементарната аритметика, която обяснява причините Nullsoft да прескочат поредността на номерата. Най-интересното в случая е, че в целия WinAmp-сайт няма да намерите дори думичка по въпроса. Там въобще не се споменава, че WinAmp 5 е в процес на напреднала разработка. Все пак информация очевидно е изтекла, тъй като някои специализирани сайтове пуснаха за теглене тази бета, която ако желаете да пробвате, ще намерите на дисковете към актуалния брой на PC Club.

Отвъд елементарната аритметика има още нещо. Това е вече ясно формулираната тенденция към комерсализация на продукта на Nullsoft. Колкото и да е тъжно, на път е да рухне една от последните крепости на freeware-идеята. WinAmp 5 е замислен да се предлага във две версии. Първата ще бъде добре познатият и напълно безплатен плейър, а втората е наречена Pro-версия. За нея ще се наложи да се плаща, но засега не е определено точно колко. След като кликнете върху бутона с неприятно звучащия надпис "Purchase WinAmp Pro Now", вашият браузер ще бъде насочен към www.winamp.com/buy, където засега няма абсолютно нищо. Pro версията е представена съвсем накратко, но става ясно, че тя ще дава възможност за "рипване" на CD-та, създаване на MP3-компилации и директното им "изпичане" на диск.

ИНФОРМАЦИЯ ЗА WINAMP 5
версия: 5.0 Beta 2
производител: Nullsoft
сайт: www.winmap.com
цена: безплатен в базовата си версия, а в бъдеще платена Pro-версия
операционна система: Microsoft Windows 95, NT4, 98, 2000, Me, XP
системни изисквания: n.a.
размер на инсталациония файл: 4,6 MB

Още с първия поглед върху free-версията на WinAmp 5 правят впечатление няколко неща. Външният вид е променен драстично с така наречения Modern Skin в различните му цветови теми (за носталгично настроените потребители има опция – WinAmp Classic). Налице са също известни изменения в интерфейса и като цяло функционалността е на много по-добро ниво. Забележимо е подобрението по отношение на разхода на системни ресурси. WinAmp 5 работи несравнимо по-леко и бързо и макар да е Beta – изненадващо стабилно. Интересно е, че тук липсва спорният като функционалност Thinger. Поддръжката на разнообразни файлови формати е запазена. Вероятно WinAmp няма да може да произвежда .wma-файлове, но това едва ли е особена загуба, предвид това, че всеки съвременен Windows Media Player върши тази работа чудесно.





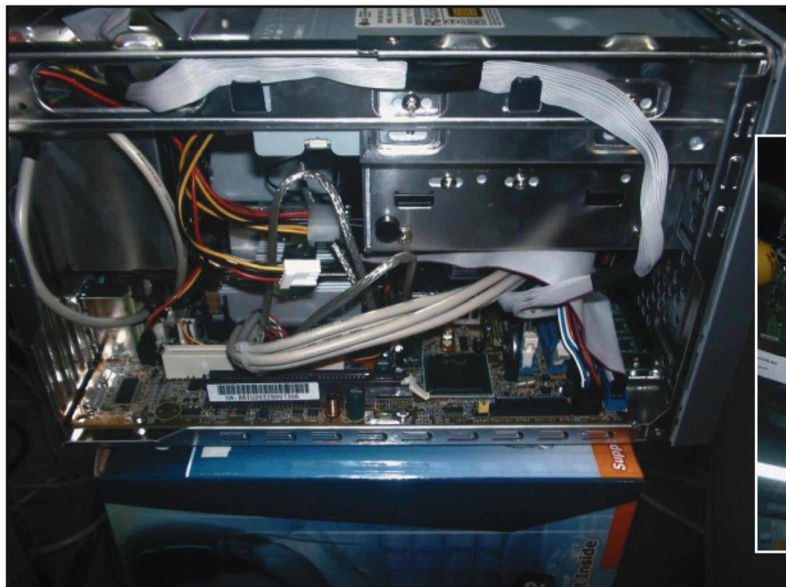


WinAmp в различни цветови теми.

БАИТ Експо 2003

Репортаж от ежегодното събитие





От 21 до 26 октомври в изложбения център Интер-Експо (бивш МИЦ) се проведе ежегодното изложение БАИТ Експо, организирано от Българската Асоциация по Изчислителни Технологии. На него над 100 фирми от IT бранша имаха възможността да представят пред посетителите най-новите си продукти и услуги и да се запознаят с дейността на конкурентите и евентуалните си партньори. Срещу закупения билет за вход посетителите получаваха възможността да разглеждат разположените и в двете основни зали на изложбения център щандове, както и скромния, но за сметка на това изцяло български, импровизиран мини-музей за развитието на изчислителните технологии в страната ни. Въпреки старанието на организаторите и изложителите обаче много хора (включително и аз) останаха със смесени чувства към тазгодишното издание на БАИТ Експо.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Може би основният повод за недоволство беше липсата на ясно определена насока на изложението. Дори да се абстрахираме от голямото количество компании, участващи в изложението поради чисто корпоративни интереси, и критично малкия брой на реално работещите с крайни клиенти фирми, се усещаше липсата на силен основен акцент в представяните продукти, като например първоначалното навлизане на мониторите с TFT дисплеи в предишните години. Пазарът ни вече е достатъчно наситен с качествени и разнообразни стоки, и като че ли единственото нещо, което се открояваше на фона на огромната маса от нови видеокарти, дъна и периферни устройства, беше представянето на едно доста прилично количество различни

barebone системи

Нашенските вносители явно са усетили, че има хляб в тези напоследък доста популярни в чужбина решения, предлагащи максимална производителност и функционалност при минимален размер и шум, и в общи линии всички фирми на изложението, занимаващи се с продажба на компоненти и асемблирани компютри, имаха на щандовете си поне по един barebone. Хубавото в случая беше, че повечето от производителите на такива системи държат произведението им да има някакви уникални особености, отличаващи го от останалите, и поради това възможностите за нагаждане на избора според предпочитанията на потребителите бяха доволно големи. От една страна, имаше свръх-миниатюрни варианти, като Celeron-базираната система на IWill, представена от Prosoft; от друга, бяха стандартните като функционалност и мощни като възможности Shuttle XPC-та, изложени на щанда на Комел Софт; и от трета, се намираше доближаващото се до потребителската електроника решение на MSI, съчетаващо възможностите на обикновения компютър с тези на микро-аудио системите.

Перси също не бяха останали поназад, и централно място на техния щанд заемаше една конфигурация, изградена на основата на barebone системата на Epox ex5 Mini Me PC. Върху щанда на фирмата внимание привличаше и асемблираната в атрактивна прозрачна плексигласова кутия система, базирана на Athlon 64, както и "колекция" от най-новите дъна на Epox. Като цяло обаче щанда на Перси беше доста по-неугледен от "каубойското" им изпълнение от предишните години, и не успя да спечели наградата на организаторите за най-добре подреден и красив щанд. След преброяване на резултатите от петте хиляди анкетни карти, попълнени от посетителите,







призът за най-атрактивен щанд отиде при Reset,

които бяха успели да подредят изключително добре предоставеното им пространство, и претрупаните им със стока витрини привличаха погледите като магнит. На тях можеха да се видят най-новите видеокарти на MSI и Asus (включително и такива с GeForce FX 5900 Ultra), голямо разнообразие от дъна на MSI, Asus и EliteGroup, кутии и охладители на CoolerMaster, и почти пълният набор продукти на Logitech, чиито озвучителни системи от време на време разтърсваха пространството около щанда с мощния си басов звук.

От естетическа гледна точка според мен обаче най-добрият щанд беше на ASI Company – на фона на изрисувана в стил "IT графити" стена и под светлините на многобройни прожектори се намираше най-голямото количество изложени от една и съща фирма лаптопи, които съм виждал някога. Отделно от тях в една стряскащо мокра обстановка беше изложен и един уникален водоустойчив лаптоп Panasonic Toughbook – компютър, който бихте могли да ползвате дори и под душа.

Във втората категория от анкетните карти, която беше за предпочитан доставчик на домашни компютри, победители се оказаха Мост Компютърс. Съчетано с превръщането им във втори официален дистрибутор на Intel за България (вж. новините), това признание със сигурност е погъделичкало егото на ръководството на фирмата, и безспорно е повод за гордост. Щандът на фирмата също не беше нещо, от което въпросните шефове биха се засрамили – достойно представяне на него получиха марки като Asus, QDI, Abit, PC Chips и др., като най-любопитният "експонат" безспорно беше nForce 3 дъното на Asus SK8N. Мониторите на Iiyama пък бяха една от основните атракции на щанда на друга, добре позната на софийските потребители фирма – Комел Софт. При тях освен множеството стандартни продукти можеха да се видят и озвучителните системи на Creative, както и продуктите на Shuttle, за част от които стана въпрос преди малко. С това обаче фирмите, покриващи интересите и нуждите на редовия компютърджия/геймър/хардуерен ентусиаст в общи линии свършваха.



За незадоволените от малкото неща за разглеждане оставаше възможността да навъртят още по няколко обиколки на двете зали, колкото да не се чувстват прецакани, че са си купили билет. Тези, които се интересуваха от фотография, имаха възможността да се запознаят с найновата продукция на почти всички големи производители като Minolta и Olympus. Топ моделите на компаниите бяха живи доказателства за тенденцията за цифровизация на професионалната фотография и дори твърдите почитатели на лентата не можеха да скрият мерака си към апарати от типа на Olympus E-1. Присъствие отчетоха и няколко по-големи интернет-доставчици, VoIP и телефонни оператори (включително вездесъщите БТК), както и множество фирми и представителства на западни компании за мрежово оборудване, офис техника, консумативи, разработчици на софтуер и т.н.

Аз лично останах разочарован от липсата на инициативност при ISP-тата, някак си не успяха да предложат нищо по-специално от обикновено. Импровизираният

музей на информационните технологии

беше безспорна атракция и включваше екзотики от типа на прародителя на съвременното CD – полифон от края на 19-ти век, първия серийно произвеждан в България компютър, и ръчна прахосмукачка (?!?) която остави много от посетителите да се чудят как се борави с нея – дали със здраво "смучене" или с мощно ръчно "помпане", както и защо всъщност е включена в изложбата... Това както и да е, но тази година организаторите търпят огромна критика за смехотворния безплатен транспорт, който бяха осигурили за посетителите си. Предишните години тази функция изпълняваха съвсем прилични, пълноразмерни автобуси, но този път на организаторите явно им се е досвидяло да плащат за голямо возило, и линията "ИнтерЕкспо център – Лъвов Мост" се обслужваше от бусчета тип "маршрутка", за качването и слизането от които се разиграваше същински екшън, а половинчасовото чакане на следващия курс изнервяше и най-търпеливите. Засега обаче не ни остава друго, освен да се надяваме на по-добър транспорт и по-интересно БАИТ Експо догодина и да се подготвяме за предстоящите до края на годината изложения.

Hardware news

Diva GEM на HomeTechno



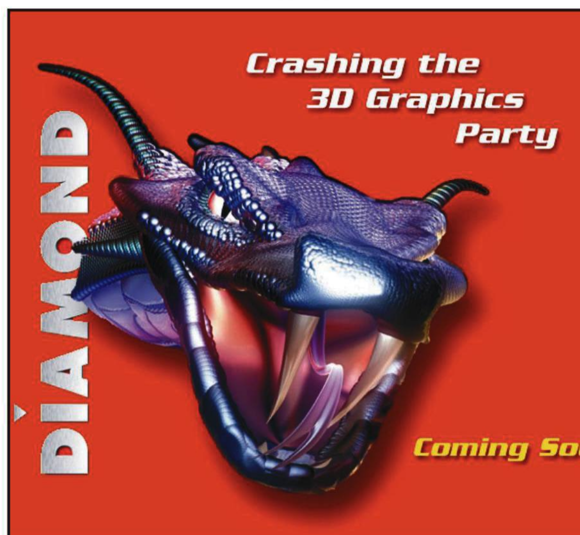
Въпреки леко обезпокояващото отсъствие на Дейзи Мултимедия от БАИТ Експо 2003, представители на фирмата ни увериха, че работата по новите продукти тече с пълна пара, и първото доказателство за това ще излезе наяве още на започващото на 15 ноември изложение HomeTechno. Изненадата, подготвена от фирмата за посетителите на изложението, ще се бъде едно малко бижу, наречено Diva GEM, което се очаква да се превърне в хит на пазара за MP3 плейъри по същия начин, по който това направи оригиналния Diva плеър. Предпоставките за успеха на новата Diva са достатъчно много – грабващ окото дизайн, изненадващо малки размери и пълна функционалност като MP3 плейър/FM радио/цифров диктофон. Освен това се предвижда 25-грамовият плейър (без батерия), да се продава и в Bluetooth вариант, който при наличието на Bluetooth-съвместим мобилен телефон ще може да се ползва като handsfree устройство чрез слушалките и вградения в плейъра микрофон. По-важните технически спецификации предвиждат използването на графичен LCD дисплей с подсветка, до 256MB вградена памет, поддръжка на SD/MMC карти и над 20 часа време за работа с едно зареждане на батерията (тя ще е литиево-йонна и ще е вградена в плейъра, заедно с необходимото зарядно). При положение, че всичко мине по план, на HomeTechno се очаква новия плейър да бъде пуснат в продажба, като цената за вариант с не най-много вградена памет ще бъде някъде от порядъка на 200 лв.

Втори дистрибутор на Intel за България



На 28 октомври стана ясно името на втория официален партньор за България на Intel – фирма Мост Компютърс. Хора от Intel и Мост проведоха съвместна пресконференция, на която обявиха новината за сключеното между двете компании споразумение за партньорство. Нуждата от втори дистрибутор на продуктите на Intel и желанието на компанията да засили присъствието си на българския пазар е показателно за неговото разширяване. Според представителите на Мост сключването на търговското споразумение с Intel няма да повлияе на продажбите на AMD процесори, които извършва фирмата, и Intel нямат нито право, нито намерение да поставят такова изискване към дистрибуторите си.

Diamond обявяват завръщането си



Спомняте ли си Diamond? Те бяха едни от пионерите при 3D-ускорителите и водеща фирма в производството на графичните карти, но към края на 90-те попаднаха в списъка на компании, фалирали поради неспособността си да се справят с бързопроменящата се ситуация на пазара. В същия списък допреди няколко години бяха и други легендарни компании като Hercules и ELSA, но след като Guillemot "съживиха" Hercules, се видя, че има още доста хляб в добрите стари марки. Ето че в края на Октомври Diamond MultiMedia също обяви официално завръщането си като производител на видеокарти. Продуктовата гама на компанията ще бъде разпределена в две основни направления – ценово-ориентирани и такива предназначени за mainstream и high-end пазара. Напълно в традициите на DiamondMM, евтините карти ще бъдат обединени в Stealth фамилията, а семейството по-високопроизводителни карти ще се казва Viper. От компанията твърдят, че няма да се ограничават с един-единствен производител на графични чипове, а ще използват GPU-тата както на ATI, така и на NVIDIA. Доставките на първите модели карти ще започнат през ноември, като един от козовете на компанията ще бъде традиционно богатият им софтуерен пакет, който се комплектова към картите.

GI планира преход към PCI-Express

След като практически всички останали играчи на пазара за графични чипове обявиха намеренията си в един или друг момент да включат поддръжка на PCI-Express в чиповете си, същото направи и XGI. Техните планове включват преминаване към новия стандарт през второто тримесечие на следващата година, като по всяка вероятност GPU-то с поддръжка на новата технология ще представлява наследник на Volari чиповете. Ползата от преминаването към PCI-Express 16x ще е двойно увеличаване на пропусквателната способност спрямо сегашния рекордьор AGP 8x, и увеличено количество мощност, което ще може да се доставя на картата чрез слота на дъното – 75W. Тази мощност обаче по всяка вероятност ще е достатъчна единствено за евтините и бавни карти; консумацията на топ-моделите видеокарти от текущите поколения достига до 200W, което надвишава значително новите специфика-

ции на PCI-Express, и нуждата от допълнителни molex конектори за видеокартата няма да може да отпадне. От увеличената пропускателна способност също едва ли ще има голяма практическа полза, тъй като, както знаем, в момента дори и AGP 8x позволява достатъчно бърз трансфер на данните по AGP шината.

ATI графика в телефоните на Motorola

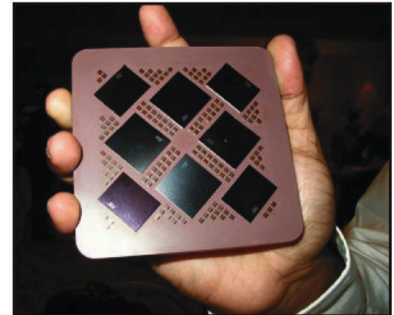
Двете компании подписаха договор за доставка на IMAGEON 2250 мултимедийния копроцесор на канадската компания за новите мобилни апарати на Motorola. Моделите V300, V500 и V600 ще използват чипа, за да осигурят по-богата графика и по-добри възможности за работа с мултимедийни приложения на дисплея на телефона. Способностите на IMAGEON 2250 включват поддръжка на вградена в апарата цифрова камера, заснемане на клип при честота 15 кадъра/сек., и поддръжка на JPEG и MPEG компресии за запазване на филмчета и картинки. Това е голям пробив за канадците, тъй като продажбите на нови мобилни апарати продължават да растат и според анализатори от IDC през 2005 се очаква да бъдат продадени общо 548 милиона апарата, 343 от които – с цветен дисплей. А пък Motorola имат немалък дял от продажбите на мобилни телефони...

Matrox оттеглят твърденията си за DX9 поддръжка в Parhelia



След като бяха първата компания, обявила поддръжка на Vertex Shader 2.0 стандарта по спецификациите на DirectX 9.0 с обявяването на Parhelia, сега Matrox оттеглиха всякакви свои предишни твърдения, че чипът им поддържа DX 9.0. Оригиналната информация твърдеше, че Parhelia има масив от четири vertex shader-а по 2.0 стандарта, но изглежда от Matrox вече нямат никакво намерение да се занимават с разработка на евентуални драйвери, които да впрегнат в действие въпросните shader-и. За да избегнат поне отчасти масовото недоволство и протестите на потребителите, Matrox са заявили, че ако всичко върви по план, другата година би трябвало да имат нов продукт който да реши тези проблеми, но за момента за него не са известни никакви подробности.

IBM чип с 8 ядра и 144 MB кеш



И ето малко екзотика – става въпрос за IBM POWER 5 процесора, който се състои от 4 отделни чипа, обединени в един корпус. Всеки от тях има по 2 ядра, споделящи 1.92 MB L2 кеш и 36 MB L3 кеш. Така общото количество кеш в процесорът с размери 95мм. на 95мм. достига колосалните 144 MB. Процесорът може да адресира 1024 GB RAM памет, и е предвиден да работи в до 16-процесорни конфигурации, като ще бъде реализирана пълна обратна съвместимост с 64-битовите приложения, писани за стари POWER 4 процесор. При появата си през първата половина на следващата година ядрата на новия процесор на IBM ще работят на по около 2 GHz всяко. Цена не се споменава :).

Шейдърите

задължителен елемент от видеокартата

Каква DX8/DX9 съвместима карта да си купим и защо да го правим?

Ако сте собственик на някоя стара карта от ранга на GF 2 MX, със сигурност ви е добре познато усещането за щастливата илюзия, че няма да ви се наложи да сменяте картата си поне до появата на Doom 3 или Half-Life 2. До преди 1 месец, когато излезе предишният брой на списанието, това изглеждаше като наистина осъществима идея. Оттогава досега обаче се случи доста неочаквано ударно преминаване към задължително изискване за DX8/9 съвместима карта със съответните pixel и vertex шейдъри на почти всички новопоявяващи се игри. Сигурно ще забележите, че споменаваме за новооформилата се ситуация на не едно и две места в списанието, но просто няма друг начин за преодоляване на проблема освен да публикуваме описание на няколко от най-подходящите карти за ъпгрейд, отговарящи на новите изисквания, след което вие да си закупите една от тях в случай, че искате да играете новите игри на пазара (гневните писма до редакцията по повод неработещи дема от дисковете няма да помогнат:)).

ШЕЙДЪРИТЕ

Графични чипове с шейдъри версия 1.1 и 2.0 (DX8 и DX9)

NVIDIA:
- GeForce3 сериите (DX8)
- GF4 Ti сериите (DX8)
- GF FX сериите (DX9)

ATI:
- Radeon 8500 сериите (DX8)
- Radeon 9xxx сериите (DX8/DX9)

PC Club ви препоръчва:

Нисък клас:

ATI Radeon 9200

Цени: от около $50 до около $90, в зависимост от марката

Описание: Основното оръжие на ATI в ценово ориентирания пазар представлява DX8-съвместим чип (шейдъри версия 1.1), което на пръв поглед го прави по-слаб продукт от FX5200 на NVIDIA, но въпреки това картите с чипа на канадската компания има какво да покажат. Естествено не очаквайте да можете да играете Doom 3 като хората с такава карта. Като low - end решение картите с Radeon 9200 ще ви вършат работа единствено за по-непретенциозните нови заглавия.

NVIDIA FX 5200

Цени: $60 - $70, в зависимост от марката

Описание: Поне на теория, картата поддържа pixel и vertex shader - и версия 2.0, което я прави DX9 съвместима. Това е гаранция най-малкото, че игрите ви ще изглеждат по начина, по който са ги замисляли разработчиците им. Едва ли обаче ще можете да подкарате някое по - сериозно заглавие при висок фреймрейт - дори ветеранът като Ti 4200 изпреварва FX 5200 картите по отношение на производителността. Също както и при картите на ATI, FX 5200 ви гарантира доста голям избор от производители на карти, като обаче няма голям смисъл да се спирате на маркова карта, освен ако не планирате да я използвате доста продължително време. Просто FX 5200 ще работи бавно при всички положения, и така или иначе при появата на D3/HL2 по всяка вероятност ще искате да го смените с по-мощна карта.

Среден клас:

ATI Radeon 9600/9600Pro

Цени: от около $115 до около $190, в зависимост от марката и варианта на картата

Описание: Radeon 9600 фамилията продукти на ATI безспорно има преимущество пред конкуренцията по отношение на предлагани качества. Особено картите с 9600Pro предлагат доста сериозна производителност, но за съжаление за момента са в по-горната част на посочения ценови диапазон. Това обаче в близко бъдеще би трябвало да се промени, тъй като на Запад Radeon 9600Pro базирани карти се продават по-евтино от основния им конкурент GeForce FX 5600, а и се очаква масовото навлизане на Radeon 9600 XT и GeForce FX 5700 и 5700 Ultra, които би трябвало още повече да смъкнат цените, и да предложат нови варианти за избор.

NVIDIA GeForce FX 5600

Цени: от около $115 до около $200, в зависимост от марката и паметта на картата.

Описание: Въпреки че отнася много критики по повод бавните си DX9 шейдъри, NVIDIA успява да предложи що-годе конкурентно на Radeon 9600 решение, което макар и по производителност да не е нещо особено спрямо Pro варианта на чипа на канадците, до момента успява да победи конкуренцията с едно жизненоважно за българския купувач преимущество - цената. На нашия пазар FX5600 картите като цяло са по-евтини от Radeon 9600Pro, и това ги прави предпочитан избор. Не трябва да забравяте обаче сравнително ниската производителност, която за момента (със сегашните драйвери) постига картата при очаквани DX9 заглавия като Half Life 2.

Висок клас:

ATI Radeon 9800/9800Pro

Цени: от около $400, до около $540, в зависимост от варианта и паметта на картата.

Описание: Безспорно най-бързата карта на пазара за момента. Ако сте си приготвили една дебела пачка банкноти за покупката на нова видеокарта и непременно искате най-доброто - 9800Pro картите са вашият избор. Не много по-евтини са и обикновените 9800 карти, които също предлагат невероятно производителност и пълна съвместимост с DX9 заглавията. Не трябва да се забравя и фактът, че картите на ATI се справят по-добре под Half-Life 2, която е една от двете предстоящи игри, които със сигурност ще накарат хората да искат повече производителност от картите си от нисък и среден клас.

NVIDIA GeForce FX 5900/5900 Ultra

Цени: от около $400 до около $500, в зависимост от варианта и паметта на картата.

Описание: Ако търсите максимална производителност без значение на каква цена (кой ли го прави в България...? :)), съвсем не за пренебрегване са и двата текущи топмодела на NVIDIA. Специално FX5900 Ultra картите на нашия пазар могат да се намерят на по-ниски цени от съответстващия Radeon 9800Pro. За да решите дали тези карти са за вас, отново трябва да помислите сериозно кои игри искате да играете с максимална производителност в близкото бъдеще. В случай че чакате Half-Life 2, може би е по-сигурно да заложите на ATI, но NVIDIA чиповете по традиция са силни под OpenGL, който пък е API-то, което ще използва Doom 3.

The Hobbit



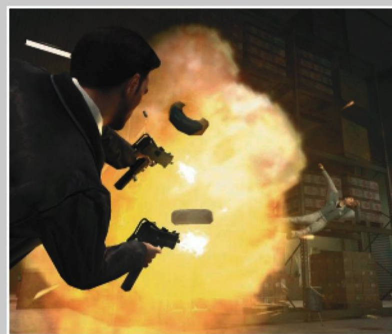
демо

Teenage Mutant Ninja Turtles



демо

Max Payne 2



MODs



ДИСК 1

ДЕМО ИГРИ

Apocalyptica	3rd person shooter
Kelly Slater's Pro Surfer	Спорт
Teenage Mutant Ninja Turtles	Екшън
Dinos & Bubbles	Платформен екшън
FIFA2004	Футбол
FIFA 2004 Demo Tweaks	Добавя опции в демото на FIFA2004!
The Hobbit	Екшън
UFO Aftermath	Стратегия

ЦЕЛИ ИГРИ

CaveShip	Аркаден екшън.
Icy Tower 1.2	Платформен екшън

Apocalyptica



демо

ДИСК 2



MODs

Max Payne 2 MOD Collection
WarCraft III: TFT Winds of War
Half-Life: Natural Selection 2
Star Trek: Elite Force II: Team Elite 2.0

ПРОГРАМИ

Total Commander 5.51	File Manager
ACD See 6.0	Програма за гледане на картинки
4Antyi Ghostbusters	Премахва Worms, Trojans и др. "буби"
Adobe Photoshop Album 2.0 SE	Програма за разглеждане на картинки
Clone DVD 1.3.10	Програма за запис на DVD Video
ICQ Pro 2003 3916	Нова версия на ICQ
JetAudio 5.1.9	Media Player
McAfee Spamkiller 4.0	Филтрира нежелан e-mail
Trillian 0.74D	Универсална програма за чат
WinZIP 8.1	Архиватор/Разархиватор

Бонус ДЕМО

Pro Evolution Soccer 3	Футбол

ГАЛЕРИЯ

PC Club Game Wallpapers vol.38
Beyond Good & Evil
Call of Duty
Final Fantasy 11
The Hobbit

АКТУАЛИЗАЦИИ

ATI Catalyst 3.8 WinALL	Най-нови драйвери на ATI
Max Payne 2 Patch 1.01	Patch за Max Payne 2
Generals Bonus Map Mountainfox	Нова карта за Generals
Generals Bonus Map North America	Нова карта за Generals
DirectX 9.0B	Най-нов DirectX!
Max Payne 2 Sound Ripper	Sound Ripper за Max Payne 2
Max Payne 2 MOD Tools	Програма за правене на MODs

ОЧАКВАЙТЕ...


THE Hobbit
THE PRELUDE TO THE LORD OF THE RINGS™
XIII
Far Cry
URU: Ages Beyond Myst
LOTR: The Return of the King
в следващия брой на
PC CLUB
www.pcclub-bg.com
Редакцията не носи отговорност за внезапни промени в пусковите дати на посочените игри!